200 JUEGOS COMENTADOS | 500 TRUCOS | TODO POKéMON
REVISTA OFICIAL N64 | GB COLOR | GAME CUBE | GB ADVANCE



HOBBY PRESS

Nº 104
JULIO

495 PTAS
2,98 €

¡A TOPE CON GAME BOY ADVANCE!

¡¡20 PÁGINAS CON MÁS DE 50 JUEGOS!!



POKéMON ORO Y PLATA
TRUCOS Y CLAVES



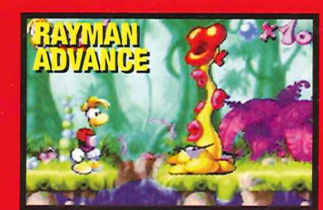
Primeras Imágenes
Luigi's Mansion, Wave Race, Metroid, Star Wars, Pikmin

GAMECUBE EN ACCIÓN



¡¡NO TE PIERDAS LOS 5 PRIMEROS BOMBAZOS PARA GBA!!











TE QUEBARÁS SIN ALIENTO

EXCITEBIKE 64







NINTENDO64



www.nintendo.es

SUMARIO Nº 104 | JULIO 2001

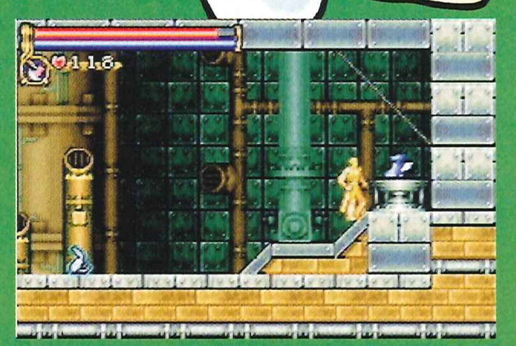
REPORTAJES Y PREVIEWS

La estrella, y también nuestra portada, es Game Boy Advance, que está a pocos días de pisar territorio europeo para acabar en manos de miles de usuarios.



NOVEDADES

Cómo no, vistazo en primer lugar a las recién llegadas para Game Boy Advance, cinco de las cuales pasan por el inexorable filtro de nuestros críticos. La verdad es que todas han salido muy bien paradas, y cuando nuestros expertos lo dicen, por algo será. Lo dicho, que encontraréis todas las pantallas, los niveles y los datos sobre los juegos que se van a poner de moda.



GUÍAS

La de Banjo-Tooie, primera entrega, se lleva todos los honores, porque os va a poner el juego a los pies. La de Indy no hay que dejarla escapar, tiene muchos secretos.

NACE GAMECUBE



Imágenes de los mejores juegos. Flipante.

Staff

Director Editorial Revistas de consolas: Amalio Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel Luis Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas, José Mª Cobas, Sergio Llorente



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones:
Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90.
Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41
902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



ACTIVISION

¿Quieres conocer lo último de Spiderman y X-Men?


www.nintendo.es
GAME OVER
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE™ 32 bits para jugar donde tú quieras



¡¡NUEVA PELÍCULA!!

«EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS» LLEGA AL CINE

Ubi va a lanzar la versión correspondiente para Game Boy Color

«El Emperador y sus Locuras» se estrenó en Estados Unidos a finales de diciembre de 2000, bajo el título original de «The Emperor´s New Groove«, y ahora está a punto de llegar a los cines españoles. La **crítica americana** ha acogido la película con **enorme entusiasmo,** celebrando su gran sentido del humor y su capacidad para divertir a todo tipo de público. En su opinión, el film tiene un look más parecido al de los Looney Tunes que a la imagen habitual de las pelis de Disney, tal vez porque «El Emperador y sus Locuras» **rompe con la línea de grandes dramas épicos** que últimamente abundaban en la factoría, y ofrece una **comedia entretenida con diálogos chispeantes.**

Pero, ah, nosotros enfrascados en una crítica "seria y concienzuda" de la película y a lo mejor ni siquiera sabéis de qué va lo último de Disney. Bien, os contamos. **Kuzco, el protagonista, es un arrogante emperador** de un vasto reinado precolombino. Desde siempre, que tampoco es mucho porque Kuzco es un chavalín, está acostumbrado a hacer lo que le viene en gana, aunque esto está a punto de cambiar. Porque su consejera, **Yzma, quiere usurpar el poder, y una noche envía a su secuaz Kronk a envenenar al emperador.** Pero algo sale mal y en lugar de muerto, Kuzco aparece convertido en una llama parlante (llama de las del Perú de toda la vida, oiga). Y a partir de ese momento se producirán las **situaciones más hilarantes.** Kuzco, la llama (algo como la del anuncio) se alía a un campesino de modales ligeros llamado Pacha, y junto a él vivirá la aventura más desastrosa de la historia: les va a pasar de todo en su intento porque el emperador recupere su forma humana, y nosotros nos vamos a divertir de lo lindo saboreando cómo lo intentan.

Si queréis saber el desenlace, la película **se estrenará a finales de junio en todos los cines.** Si os gustó Aladdin, os encantará El Emperador. Si no, probad igualmente, es una de las **producciones más divertidas y saladas** que salen de la chistera Disney. Y tiene una banda sonora de las mejores que hemos escuchado.





Kuzco es un tipo arrogante, emperador al fin y al cabo, que va a dar una moraleja al mundo sobre lo que le pasa a un líder que no sabe utilizar su poder.

EL NUEVO FILM DE LA DISNEY ROMPE CON LOS DRAMAS Y OFRECE UNA BUENA COMEDIA, CHISPEANTE Y DIVERTIDA.



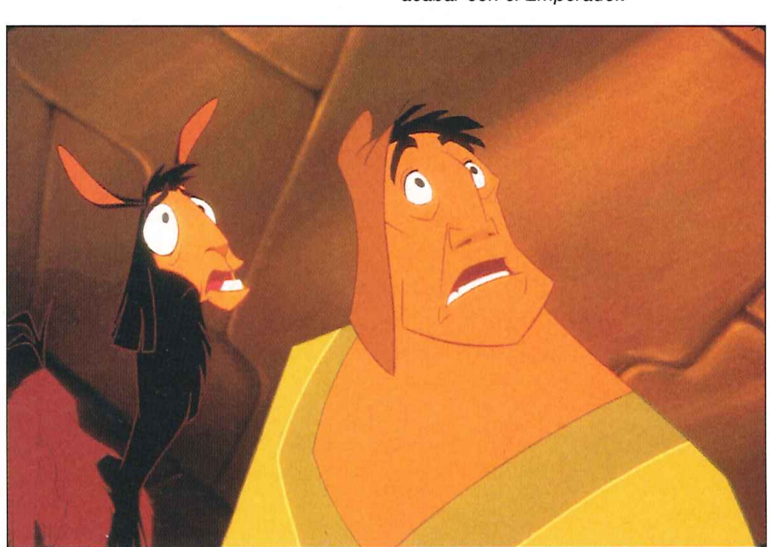
Pacha y Kuzco, convertido en llama, se convertirán en inestimables aliados.



Pero previamente Kuzco y Pacha no se llevaban demasiado bien...



La malvada Yzma ha tejido un plan para acabar con el Emperador.



Pacha (a quien el emperador quería usurpar todas sus tierras para construir un palacio o algo por el estilo) se olvidará de los malos modos del regente (pelillos a la mar) y se dispondrá a ayudarle con todos los medios (escasos) a su alcance.

¡¡PRIMICIA!!

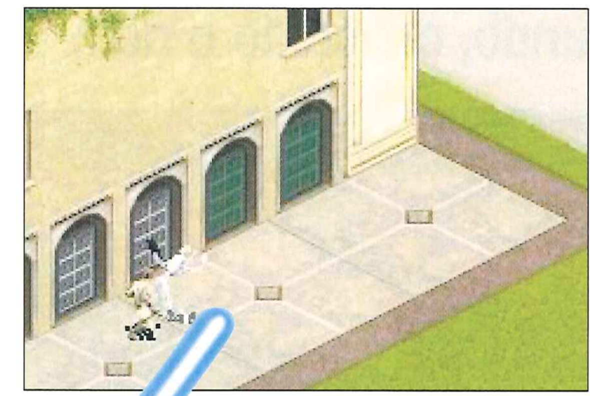
STAR WARS JEDI POWER SE DESTAPA EN GAME BOY ADVANCE

THQ podría tenerlo listo para antes de finales de año

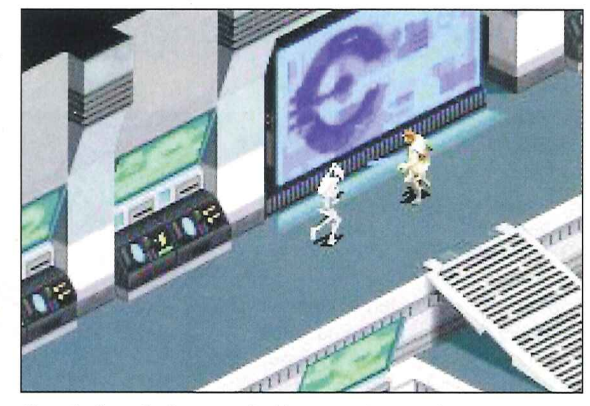
El poder de la FUERZA está en juego en el nuevo **Star Wars Jedi Power Battle** (y primero) que verá la luz en Game Boy Advance de la mano de THQ. De momento no hay fechas, aunque es probable que no salga hasta navidades. Lo que sí hay son imágenes, y dejan ver un panorama muy positivo.

El juego ha intentado acercarse a la película, al **Episodio I,** lo máximo posible, y nos ofrece **localizaciones del film, amigos y enemigos del film: desde androides hasta los caballeros Jedi más insignes, además del arsenal** que manejaban todos ellos.

El estilo gráfico ha optado por una **perspectiva isométrica,** en la que se dejan ver los escenarios y personajes modelados en 3D. **Diez niveles** nos esperan cargaditos de tipos arrogantes y formas familiares, y lo mejor es que según vayamos avanzando iremos adquiriendo nuevos poderes e ítems. Y también será más difícil.



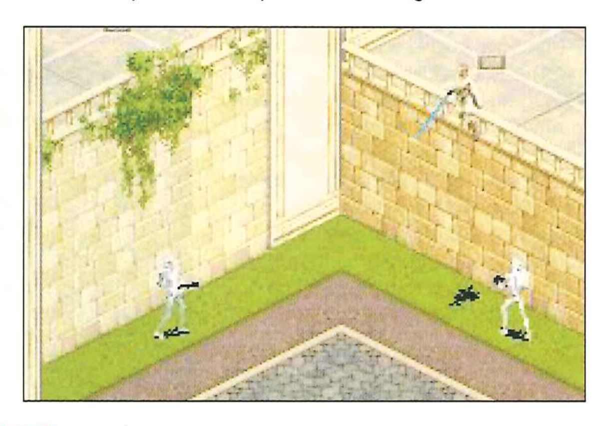
Los escenarios están extraídos directamente de la película. ¿Os suena esta fachada, verdad?



Un caballero Jedi y un androide van a darse en los morros frente a una pantalla en la que celebran la llegada del Euro.



La batalla contra la Federación de Comercio nos enseñará todas las caras del planeta Naboo.



POR FIN, COLIN McRAE RALLY

El motor de tu portátil, elevado a la máxima potencia

THQ te invita a experimentar una competición de rally de la mano de uno de los mejores pilotos del mundo (y el más joven en ganar un campeonato), el escocés volador Colin McRae.

Dí que sí y te enfrentarás a **25 circuitos diferentes en seis localizaciones,** con tres modos de juego posibles: **contrarreloj, rally y campeonato.** Los autos se pueden configurar prácticamente a gusto del consumidor, y de hecho contamos con un **modo reparación** que nos permitirá poner un poco en orden las partes maltrechas del coche tras cada carrera.

Colin McRae incluye modo **dos jugadores versus,** para enfrentarnos contra otro piloto en cualquier circunstancia y coche. Estará listo, según THQ, en **agosto,** pero aún no tenemos confirmación de Proein, la distribuidora del juego en España.





¡QUÉ CARRERA!

Looney Tunes Racing

Infogrames lo sacará a la venta durante este mismo mes.



De la mano de la compañía francesa Infogrames llegan hasta nosotros las locas carreras protagonizadas por Bugs Bunny, el Pato Lucas y compañía, para tu Game Boy Color. Desde una **perspectiva trasera y con múltiples retos a superar en variados y coloridos circuitos,** Looney Tunes Racing pretende ofrecer una alternativa desenfadada a los juegos de carreras de Game Boy. Colorido, de momento, no le falta. El mes que viene, más. De momento... eso es todo, amigos!

4.000.000 DE GAME CUBE EN MARZO

Ya se ha desvelado una de las incógnitas del año: el precio de GAMECUBE. En Japón se pone a la venta el 14 de septiembre por **25.000 Yen,** mientras que en Estados Unidos será el **5 de noviembre** al precio de **199$.** Con estos precios no es de extrañar que hayan calculado vender nada menos que **cuatro millones de consolas y 10 millones de juegos** hasta el 31 de marzo de 2002. Y ya que estamos con cifras, Nintendo ha anunciado un **incremento del 72% en los beneficios para el año fiscal** que concluye el 31 de marzo, y predice un incremento aún más fuerte en las ventas cara al siguiente año.

SALTA AL HIPERESPACIO ¡¡GBA!! CON IRIDION 3-D

Es el nuevo juego de GBA que está causando sensación en todo el mundo, conocido o no...

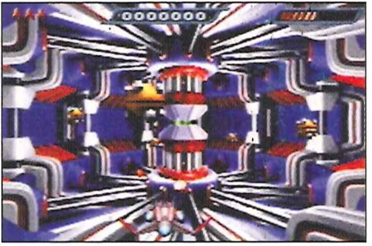


En cada fase nos encontraremos con un tipo diferente de escenario.



Los efectos son impresionantes. Cuidado que salpica, lectores.





El objetivo será internarnos en el Imperio Iridion, hasta el mismo corazón. Y fundirles los plomos para siempre.



Eres la única resistencia, el último reducto de la humanidad.

Nuestra nave no está preparada para responder al reto Iridion, pero a medida que superemos niveles, conseguiremos nuevas armas e ítems.



Estamos ante un super shooter especial, además en tres dimensiones.

Shin`en, alemanes de pro, está llevando muy lejos las posibilidades de Game Boy Advance. Tanto como para crear un **engine 3D** donde no hay posibilidades 3D y dar sensación 3D poligonal donde no hay 3D ni polígonos. Se llama Iridion 3D y está listo en USA desde junio. Tiene un **aquel de Starfox,** lo que es ya es mucho decir, aunque promete aún más intensidad. Desde luego es uno de los arcades del paquete inicial que más nos han sorprendido. **Un super shooter espacial.**

Una nave vuelve a la Tierra tras explorar los confines de la galaxia. Pero lo que fue nuestro planeta ahora forma parte del Imperio Iridion, y las cosas ya no son lo que eran. De modo que **eres la única resistencia** disponible, y aunque tu vehículo no está preparado para el combate, tranquilo que ya te caerán piezas del cielo para convertir tu nave en un auténtico caza espacial.

Mucha intensidad

El reto es plantarte ante el corazón del imperio tras recorrer siete enormes niveles que te embrujarán con sus detallados escenarios y efecto 3D poligonal. **Cada entorno tendrá su propio espacio y diferentes gráficos,** y así nos las veremos en tierra, mar, aire o en un largo y espeso túnel de una fantástica sensación de profundidad. Las tropas Iridion, o sea robots, gusanos biomecánicos y docenas de androides te preparan enfrentamientos dignos del mejor jedi, aunque lo de la fuerza no pinte nada aquí. A tu disposición, cinco misiles extra con los que les vas a borrar la sonrisa.

La **calidad técnica de Iridion 3D** permitirá a tu nave desplazarse por la pantalla a unos suaves y rompedores 60 frames por segundo. El envoltorio 3D está perfectamente simulado y la sensación es creíble en todo momento. Para ambientar, Shin'en ha diseñado un nuevo engine de sonido llamado **GAX** que garantiza banda sonora y efectos especiales de flipar. Todo es poco para acompañar el grado de intensidad que promete Iridion 3-D. Intensidad, ira y fuego.

Línea directa con Manfred Linzner Project Manager de Iridion 3D

Nintendo Acción: Nos gustaría saber cuánto tiempo habéis invertido en el desarrollo del juego y cuánta gente ha intervenido.

Manfred Linzner: El desarrollo duró aproximadamente 10 meses, pero hay que tener en cuenta que Iridion está hecho para una máquina nueva y eso significa pasar mucho tiempo intentando descifrar sus secretos, partir desde cero.

Fuimos cinco los que trabajamos directamente en el proyecto, sin contar el departamento de testeo. Que sólo fuéramos cinco se debe a que la mayoría de nosotros se ocupa de más de una parte del desarrollo.

NA: Se ha comentado que el engine de Iridion 3D lleva muy lejos las posibilidades de Game Boy Advance...

ML: Fue un gran desafío conseguir darle al juego un buen aspecto 3D, ya que no trabajas con un hardware específicamente 3D (como una tarjeta de PC, por ejemplo) ni tienes una CPU lo bastante rápida (la CPU de GBA no está preparada para crear entornos 3D).

NA: El juego incorpora un nuevo engine de sonido llamado GAX. ¿Qué posibilidades brinda?

ML: Piensa en lo que daría de sí mezclar las posibilidades sonoras de un COMMODORE AMIGA y una SUPER NINTENDO, pero con la ventaja de disponer de numerosos canales de música (no como en AMIGA) y de poder modificar en tiempo real todos tus sonidos (no como en SNES).

NA: Por último, ¿qué opinión tienes de Game Boy Advance?

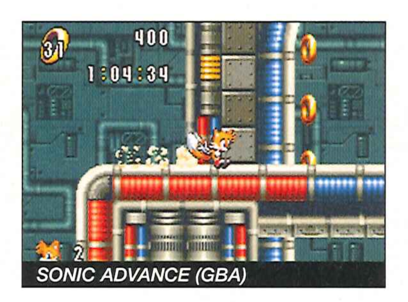
ML: "We simply love the GBA" (simplemente la amamos -hemos querido dejar su expresión).

¡¡NUEVO!!

DE SONIC ADVANCE A VIRTUA STRIKER 3

Sega alimenta GAMECUBE y GBA de ilusiones


PHANTASY STAR (NGC)


SONIC ADVANCE (GBA)

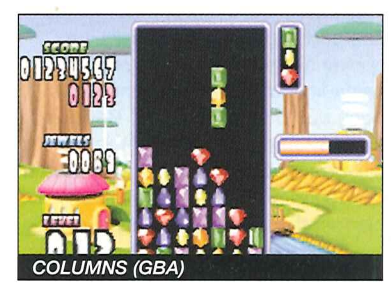

VIRTUA STRIKER 3 (NGC)

Sega se ha soltado la melena durante el E3 celebrado en Los Angeles, y ha anunciado a bombo y platillo que están desarrollando **10 títulos para la nueva GAMECUBE.** Entre ellos hay tres que presentaron durante el show y que podrían ver la luz **antes de marzo de 2002.**

Menudo despliegue

El primero es **Phantasy Star,** heredero de la versión Dreamcast al que aplica un nuevo universo con más modos de juego, armas y monstruos más poderosos con los que luchar. De momento no hay nada sobre posibilidades online. El segundo es **Super Monkey Ball,** un concepto adictivo que nos desafía a conducir una bola transparente (con un mono en su interior) simplemente inclinando el suelo de los laberintos que ofrece. Y el tercero es un clásico de los arcades de fútbol, se llama **Virtua Striker 3 ver. 2002** y promete romper todos los moldes. En la pantalla que hemos obtenido de este juego se adivina algo bestial.

En **Game Boy Advance,** el primer lanzamiento previsto es **Chu Chu Rocket,** el jueguecito de gatos y ratones que nos mantendrá pegados a la consola. Saldrá en **junio.** Un poco más adelante, en **septiembre,** aterrizará uno de los "tipo Tetris" con más carisma, **Columns Advance.** Y en **noviembre** recibiremos la visita del genial **Sonic Advance,** en el que podremos controlar a Sonic, Tails, Knuckles o Amy en la caza y captura de anillos y esmeraldas del caos. Habrá nuevos puzzles y trampas, modo multijugador y la posibilidad de transformarnos en ¡¡Super Sonic!!


COLUMNS (GBA)


MONKEY BALL (NGC)

NUEVO

ROBOCOP, EL BRAZO PORTÁTIL DE LA LEY

Virgin anuncia novedades para GBC y GBA

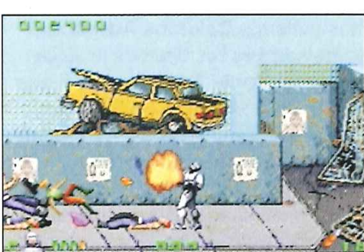
Virgin tiene claro el potencial de las dos portátiles de Nintendo y va a apoyarlas con títulos bastante fuertes hasta final de año. Os contamos un poco cómo va a ir la cosa. **Robocop, firmado por Titus,** va a alegraros el **agosto,** ya que la versión GBC sale a mediados de ese mes. Desde una perspectiva aérea debéis ayudar al robot-humano a cumplir una serie de misiones. En **noviembre,** el héroe hará doblete en versión GBA. La acción cambiará a vista lateral para dejarnos en manos de un **arcade frenético de disparos.**

Otro juego que nos ha sorprendido bastante es **Top Gun,** que verá la luz a principios de **julio** para GBC. Nos desafiará a pilotar un manejable F-14 desde una vista isométrica y con unos gráficos de calidad.

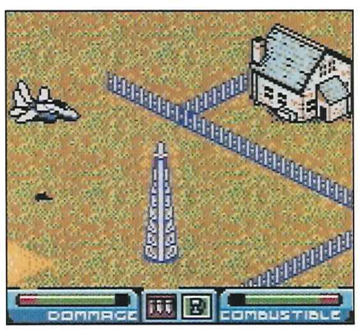
Siguiendo con los lanzamientos, **Xena y Hércules** están previstos para finales de julio, mientras que tenemos que anunciaros el **retraso a septiembre** de un juego ya comentado y además con bastante buena nota, **Portal Runner,** con la intrépida Vikki Grim de protagonista.

Dos últimas referencias para GBC con vistas al futuro, aunque sea un poco más lejano. Una, **Baby Felix,** de la compañía LSP, que promete atraer a los más peques y saldrá en **octubre,** y otra, **Resident Evil Gaiden,** que Capcom reitera que veremos en **noviembre.**





Arriba, Robocop en versión GBC. Justo debajo, la impresionante versión GBA.



Aquí arriba, pantalla de Top Gun bastante interesante. El juego ofrecerá acción y estrategia. Debajo, imagen de Baby Felix (el gato, añadimos).



CALIENTA MOTORES EN GBA

Driven y Off Roaders, en la línea de salida

Más, más coches, que no nos cansamos nunca. Recibamos con un fuerte aplauso dos nuevos proyectos que están casi al caer. **Off Roaders** es un arcade 4 X 4 que desarrolla el grupo Small Rockets. Es el primer juego de coches para GBA realmente 3D, y de hecho va generando las texturas en tiempo real gracias a la tecnología aplicada. Tendremos **12 coches** para elegir, modelados en **3D,** y tres escenarios donde practicar buen rally, ya sea en los circuitos o fuera de pista.

Driven cambia un poco de aires. La película de Stallone va de carreras de monoplazas y el juego nos pone a los mandos de uno de estos bólidos desde una **vista isométrica.** No sabemos si aparecerá por el juego Sylvester o Burt Reynolds, otro de los protagonistas, pero casi seguro que llegará antes de final de año.

DRIVEN





Stallone dirige y protagoniza la película en que se basa Driven, una licencia que publicará la compañía BAM!

4X4 OFF ROADERS





No os perdáis las físicas impecables y los gráficos más que realistas que va a ofrecernos este arcade.

LEGO ISLAND 2 Y LEGO BIONICLE

Lego se lanza a por todas en Game Boy Advance

Tenemos nuevas e interesantes noticias que contaros en torno a Lego. Siguen en la brecha, desde luego, y nada menos que con dos proyectos para GBA.

Lego Island 2 será una versión más o menos directa del que está a punto de salir para Game Boy Color. En él debemos cumplir una serie de misiones, dialogar con ciertos personajes y resolver puzzles. La mecánica será similar, aunque tendrá más calidad técnica. Respecto a **Lego Bionicle,** lo más llamativo es que **podremos construir a nuestro personaje,** y con él deberemos encontrar 6 piedras sagradas, burlando trampas, puzzles y adversarios. Pronto a la venta.

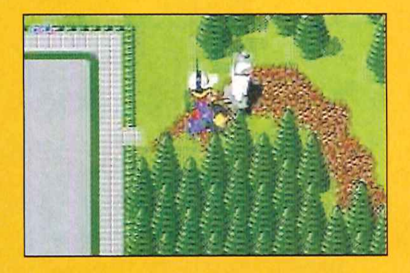




BIONICLE. *A lo largo de 20 niveles tendremos que encontrar seis piedras.*



ISLAND 2. *El tamaño de los gráficos será realmente espectacular.*



EL MEJOR JUEGO

PARA TU GAME BOY ADVANCE™

Y NO LO DECIMOS NOSOTROS:

HOBBY CONSOLAS
"Uno de los títulos más impresionantes a nivel gráfico"

SUPERJUEGOS
"Ha nacido el primer clásico de GameBoy Advance ... y Rayman es el protagonista "

NINTENDO ACCION
"Nuestro consejo: Compra obligada. Más brillante que un rubí"

WWW.IGN.COM
"Rayman Advance te va a dejar sin aliento"

WWW.MERISTATION.COM
"Rayman Advance es una joya del tamaño de un mamut"

Rayman Advance te hará exprimir al máximo las posibilidades de tu nueva consola:

- Más de 60 niveles de juego,
- 12 Bonus extras,
- 14 personajes activos secundarios,
- 6 mundos diferentes,

Y además:
¡Totalmente traducido al Castellano!





www.ubisoft.es Ubi Soft



NOVEDAD

¡ANTONIO BANDERAS EN UN SHOOTER DE GBA!

El juego se basa en el inminente éxito cinematográfico Ecks Vs. Sever

Crawfish interactive lleva cierto tiempo trabajando en un **nuevo shooter** para Game Boy Advance. Hace poco pudimos ver una demo de este proyecto, que utilizaba los mapeados de DOOM. Y ahora hemos tenido acceso a las primeras pantallas ¡¡y a lo que podría ser el título!! El juego está **basado en una película de espías** que promete romper todos los registros de taquilla; su nombre es **Ecks Vs. Sever y está protagonizada por Antonio Banderas y Chow Yun-Fat.** Casi nada.

De vuelta al juego, **BAM!** será la compañía que lo edite, pero aún no ha publicado ningún detalle. Sabemos que habrá gran variedad de enemigos, muchas armas, y que el engine asegura suavidad y eficacia. En Estados Unidos podría estar listo este mismo verano, de la fecha de aquí no nos mojamos.



En movimiento, hace mucho que no vemos nada tan suave en una portátil.



Adoptamos el papel de un espía que debe cumplir arriesgadas misiones.



La habilidad de los desarrolladores para generar escenarios 3D es...

TRÍO JURÁSICO PARA GAME BOY ADVANCE

Konami lanzará tres títulos de Jurassic Park III

Konami se ha hecho con la licencia del inminente éxito cinematográfico Jurassic Park III y quiere celebrarlo lanzando tres títulos diferentes **para Game Boy Advance.** El primero debería ver la luz **este verano** y lleva el subtítulo de **DNA Factor.** Es una especie de **dos-en-uno** que tiene saltos, carreras, puzzles y shooter. Hay más de 12 niveles para explorar, veréis 10 especies de dinosaurios diferentes, y aunque está diseñado en 2D incluye unas escenas espeluznantes en tres dimensiones.

Segundo título: Jurasic Park III **Park Builder.** En él seguimos las consignas de clásicos como Theme Park y nos proponemos hacer realidad lo que una vez fue un sueño: **crear un parque de atracciones con dinosaurios vivos.** Somos el director general, decidimos qué atracciones poner y dónde, los restaurantes, el precio de las entradas, cuidamos de los bichos...

Primal Fear es el tercer cartucho preparado, una aventura de acción que desarrolla **Mobile 21.** Se juega desde una perspectiva isométrica aunque también podremos participar en unas fases de scroll lateral donde escapamos de los raptores montados en una moto. Lo tendremos antes de final de año.



La versión DNA Factor será la primera en ver la luz, y seguro que muerde.



En Park Builder, nosotros llevaremos el control de cada atracción.



¿No os suena a Theme Park? Apáñatelas para construir un parque de dinosaurios.





Primal Fear es una aventura de acción en la que nuestro objetivo es escapar de la isla. Para ello tendremos que usar diferentes herramientas y combatir contra los dinos.

PÁSALO BOMBA CON MATCHBOX

Llegan dos juegos de la marca de miniaturas

En **Matchbox Mission Bravo** vamos a dar rienda suelta a la **estrategia** en Game Boy Color. Somos el comandante de las fuerzas de élite Mission Bravo (o de los malvados Jackals) y tenemos toda una flota de vehículos a nuestra disposición (tanques, barcos, aviones). La idea es desplegarlos en el campo de batalla a lo largo de 14 misiones diferentes demostrando nuestras dotes de capitán general. Sí, también hay arcade, así que vale para todos.

Matchbox Emergency Patrol nos pone en la piel de dos héroes, un **jefe de policía y otro de bomberos,** que se pasan el juego salvando vidas. Desde una vista aérea, controlamos el coche de poli o el camión de bomberos, saltándonos todas las señales y cruces para cumplir las **24 misiones** que nos van ofreciendo: **apagar fuegos, atrapar delincuentes...**

Ambos cartuchos llevan la firma de **THQ** y estarán ya mismo en las tiendas de la mano de Proein.





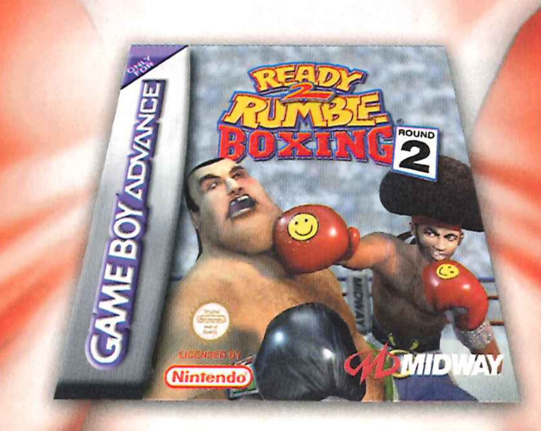
Emergency Patrol es un prodigio de control y jugabilidad, mientras que Mission Bravo es algo más durillo.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

¿Te apetece jugar al boxeo con Michael Jackson y Shaquille O'Neal desde tu nueva Game Boy Advance?
Súbete al ring más divertido gracias a Ready 2 Rumble Round 2 y sus increíbles personajes.



GAME BOY ADVANCE



¡¡¡¡¡ Virgin te ofrece dos inmejorables títulos para el lanzamiento de la consola Game boy advance !!!!!

ARMY MEN ADVANCE

Ha llegado la hora de demostrar la valía del Ejercito Verde en la nueva consola Game Boy Advance. ¡ Únete a las filas "Army Men"! La batalla contra los marrones es inminente en este emocionante juego arcade.

3DO

GAME BOY ADVANCE

www.virgin.es

Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60



DESCUBRE GAME BOY ADVANCE

Seguro que muchos estáis pensándoos si comprarla o comprarla. Para ayudaros a decidir rápidamente y que nadie se quede sin ella, aquí tenéis datos y opinión sobre lo que os espera cuando cojáis vuestra nueva GBA.

LOS CONTROLES DE SIEMPRE

Los conocemos desde hace diez años. Sólo han variado Select y Start, que ahora son redonditos y quedan a la izquierda. Algunos opinan que la cruceta queda un pelín alta, pero todo es acostumbrar las manos a las dimensiones de GBA.

PILOTO DE ENCENDIDO Y BATERÍAS

Esto se descubre nada más encender la consola. Un led verde indica que las pilas andan todavía en forma, y que aún puedes jugar durante muchas horas. Pero, si la enciendes y, ¡oh, desgracia!, es rojo, ve buscando baterías nuevas.



LA PANTALLA

Un 50% más de pantalla para que lo veas claro y en formato Wide Screen, resolución de 240 x 160, 32.000 colores... ¡pero la consola tiene las mismas dimensiones de GBC! No sabemos cómo vamos a hacer pegatinas para Advance, la verdad. No hay sitio para nada...

EL SONIDO

Elige, la salida mono o la entrada de cascos estéreo. Con el apartado sonoro que hemos escuchado en los primeros juegos (sobre todo en Castlevania o F-Zero), recomendamos encarecidamente usar cascos. La salida mono se oye, pero se pierden detalles.



CONEXIÓN PARA CABLE LINK

La puerta al exterior de GBA. Se pueden conectar hasta cuatro consolas con sólo tres cables Game Link. Además, puedes usarlo con GBC y GB normal, para cambiar Pokémon y esas cosas. Y espera, que también tendrá cosas que ver con la Nintendo GameCube.



LOS BOTONES L Y R

Se abren nuevas posibilidades para los índices gracias a estos dos botones. En F-Zero, si no los usas, no torcerás bien. Y para juegos tipo Doom, vienen que ni pintados. Pero no están pintados, rulan.



BOTÓN DE ENCENDIDO

Abajo y a la izquierda. Ahí no tocan las manos y no puede ocurrir que, en el frenesí de la partida, apagues la consola por cogerla con demasiadas ganas. Por lo demás... On y Off. ¡¿Qué más quieres?!



RANURA PARA LOS CARTUCHOS

Dadas las dimensiones de los juegos de GBA, no hace falta una profundidad de ranura como la de Color. Esto hace que los juegos de GBA queden a la altura de la consola, muy bien, pero que los de GB, que como sabéis son compatibles, parezcan la peineta de una bailaora.

COLORES

→ **La blanca es la más elegante de todas.**

→ **Transparente. Para jugar sin llamar la atención.**

→ **Para los fiesteros de mente, el rosa helado.**

FRESCOS

GAME BOY ADVANCE, JUEGOS PARA SOÑAR

Y esto es lo que viene. No están todos los juegos, pero sí los mejores. Algunos acaban de presentarse en el E3, otros se dan a conocer ahora, pero desde luego son las promesas más relevantes que se acercan para la superportátil Game Boy Advance.



▲ **4X4 OFF ROAD (SMALL ROCKETS)**
De él dicen que es el primer juego de coches realmente en 3D para la consola, y que sus escenarios se generan en tiempo real. Una bestia, vamos.



▲ **ARMY MEN ADVANCE (3DO)**
Acción, disparos, laberintos, puzzles, pilotar tanques y barcos... 17 entornos inmensos para jugar con la magia y diversión de esta saga de soldaditos.



▲ **BANJO-KAZOOIE (RARE)**
Si conocéis a la pareja, descubriréis un nuevo mundo de puzzles. Si no, os encantará aprender a dominar sus movimientos. Vale para todos.



▲ **BARBARIAN (TITUS)**
Cuando ya habíamos perdido la esperanza de encontrarnos con un juego de lucha original, a Titus se le ocurre ponernos éste en bandeja. Thank you.



▲ **DIDDY KONG PILOT (RARE)**
Diddy Kong y sus amigos llegan dispuestos a tomar el cielo con sus locos cacharros voladores. ¿Con cuál de ellos te gustaría participar?



▲ **DRIVEN (BAM!)**
Este juego de carreras es una versión de la película que está a punto de estrenar Mr. Stallone en los cines americanos. Promete mucha acción.



▲ **FINAL FIGHT ONE (CAPCOM)**
Vuelves a los tiempos de la recreativa, pero con la espectacularidad de los tiempos de ahora. Todos los luchadores a nuestra disposición.



▲ **MARIO KART (NINTENDO)**
Di hola y adiós a tus amigos porque sólo van a ver el motor de tu kart, y a tragar polvo, por los 20 nuevos circuitos y trazados ocultos que hay aquí.



▲ **ROBOCOP (TITUS)**
Una explosión de acción en forma de beat'em up ametralladora en mano. Algunas fases, como la que vamos sobre el tren, realmente espectaculares.



▲ **SABREWULF (RARE)**
Ponte en la piel del explorador Sabreman y dispone a explorar esta jungla, donde hay un montón de criaturas dispuestas a ayudarte.



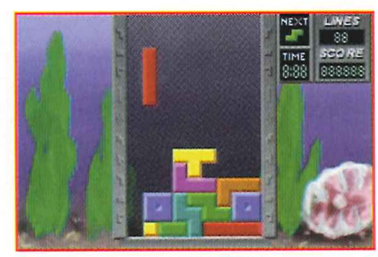
▲ **SONIC ADVANCE (SEGA)**
Sonic, Knuckles y Tails te han preparado un fenomenal cóctel de acción y habilidad bajo la idea de correr tanto como puedas y coger todos los anillos.



▲ **SPYRO (UNIVERSAL INT. STUDIOS)**
Esta leyenda de las consolas de 32 bits verá también la luz en GBA, en un juego donde deberemos explorar 30 niveles con escenarios en 3D y 2D.



▲ **SUPER ST. FIGHTER 2 (CAPCOM)**
Otro de los grandes clásicos que Capcom va a trasladar a la pantalla portátil. Esperamos con ansiedad su juego de lucha, será un bombazo.



▲ **TETRIS WORLDS (THQ)**
Cómo iba a faltar un buen Tetris. Lo raro es que no venga de la mano de Nintendo, pero bueno, THQ se ha dado cuenta y ya prepara uno.



▲ **TONY HAWK 2 (ACTIVISION)**
Después de ver algunos vídeos con esta pantalla en movimiento, hemos decidido que éste será uno de los juegos que no faltarán en nuestras estanterías.



▲ **WARIOLAND 4 (NINTENDO)**
La mayor aventura jamás creada para Wario. Y además viene con sorpresas, porque Wario ya no es inmortal, y debe luchar por sobrevivir.

LOS 10 PRIMEROS JUEGOS DE GBA

En teoría, estos 10 títulos estarán disponibles cuando salga la máquina, el día 22 de junio. Puede que algunos estén un par de días después, en fin, disculpad el retraso, pero que quede claro que estas novedades están absolutamente a la altura de las circunstancias y os lo van a poner difícil a la hora de elegir.



▲ GT ADVANCE (MTO)
Una especie de Gran Turismo portátil, con coches reales y gráficos para alucinar.



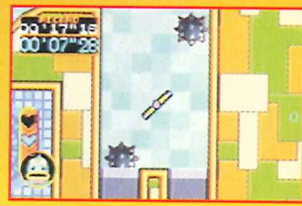
▲ CASTLEVANIA (KONAMI)
Acción y RPG se dan la mano en este clásico que supera a cualquiera de la saga.



▲ F-ZERO (NINTENDO)
El auténtico juego de velocidad. No se puede ir más rápido, al menos controlando tanto.



▲ KRAZY RACER (KONAMI)
Alocada carrera en la que participan los personajes más clásicos de Konami.



▲ KURUKURU KURURÍN (NT)
A ver si consigues guiar ese stick en movimiento por este laberinto. Prohibido tocar las paredes.



▲ TWEETY (KEMCO)
Juego de tablero, a lo Mario Party, en el que juegan ocho clásicos de la Warner.



▲ RAYMAN (UBI SOFT)
Esa boca con dientes forma parte del panorama. Si te atreves, hay un mundo de plataformas esperando.



▲ READY TO RUMBLE 2 (MIDWAY)
Tienes 11 luchadores para dar caña, y un ring que simula las 3D con auténtica pericia.



▲ SUPER MARIO ADVANCE (NINTENDO)
Por su encanto, por su magia, por su jugabilidad, una de las primeras opciones de compra.



▲ TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP (KEMCO)
Vive la emoción del campeonato GT japonés con seis coches reales y completamente configurables.

Periféricos

Si ya vivimos una lluvia de periféricos con la salida de GBC (recordad las linternas, lupas, adaptadores de corriente, fundas protectoras, etc...), la flamante Advance no quiere ni puede ser menos. Comenzaremos con lo esencial, como los cables Game Link y adaptador de corriente, para los que se quedan en casa. Pero la cosa llegará mucho más allá. Admirad.

SIMBIOSIS ▶
Entre GBA y NGC habrá un entendimiento total. Ya veis. Un extremo al puerto de GBA, el otro a la entrada de pad de Cube... ¡Y a dejar volar la imaginación!

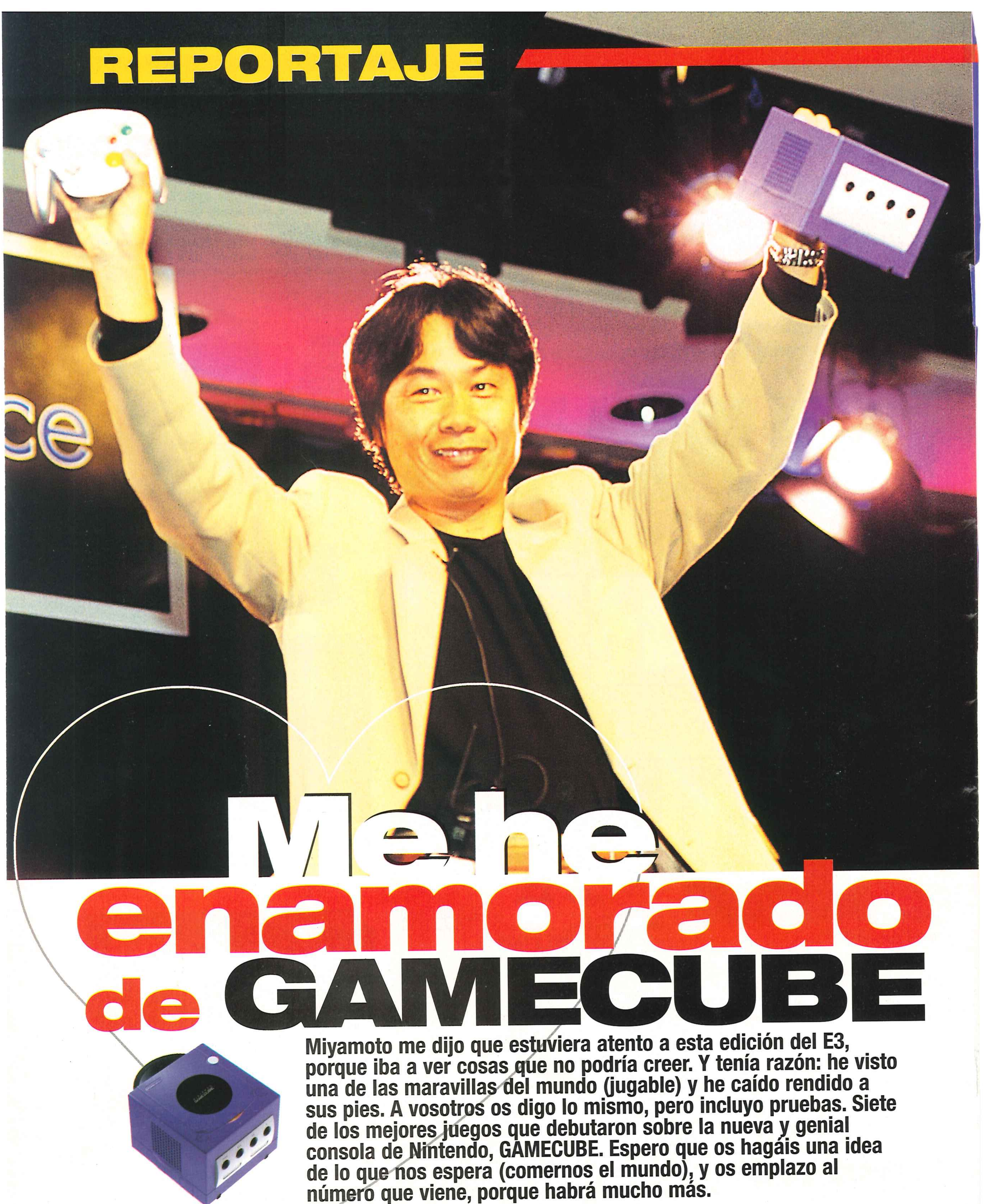




▲ **ADAPTADOR DE CORRIENTE**
Mira que la consola es muy, muy portátil, pero, si aún así te quieres quedar en casa, el remedio para no salir a por pilas.



▲ **GAME LINK CABLE**
Compatible con GBC, el cable de Advance permite la conexión de otro cable al puerto hembra. ¿Tres GBA conectadas? Sí, y cuatro. Cinco o más, de momento no.



Me he enamorado de GAMECUBE

Miyamoto me dijo que estuviera atento a esta edición del E3, porque iba a ver cosas que no podría creer. Y tenía razón: he visto una de las maravillas del mundo (jugable) y he caído rendido a sus pies. A vosotros os digo lo mismo, pero incluyo pruebas. Siete de los mejores juegos que debutaron sobre la nueva y genial consola de Nintendo, GAMECUBE. Espero que os hagáis una idea de lo que nos espera (comernos el mundo), y os emplazo al número que viene, porque habrá mucho más.

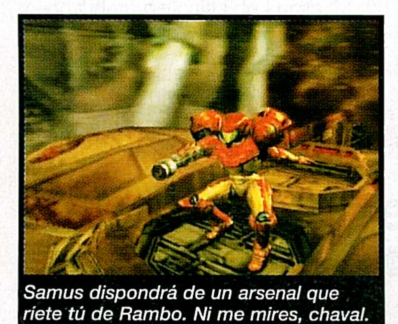
Metroid Prime

La importancia de llamarse METROID

→Compañía: **Nintendo** →Equipo: **Retro Studios** →Origen del juego: **EE UU** →Fecha de lanzamiento: **2002**

Tras destruir el Mother Brain y hecho añicos el planeta ZEBES, Samus Aran vuelve a la carga en una nueva experiencia jugable que Retro Studios y Nintendo le están fabricando a medida.

Metroid Prime es uno de los cartuchos más explosivos de GAMECUBE, su evolución, la del clásico, era también de las más esperadas, y el resultado exhibido no ha decepcionado a nadie. Podemos contaros que las imágenes del vídeo, porque no estaba jugable, eran impresionantes. Sí, se ha podido trasladar toda la acción del Metroid original a un universo 3D, sin perder un ápice de personalidad: incluye extensos mapeados, un arsenal destructor y enormes jefes de nivel. Lo que ocurre es que ha sido llevado a la pantalla como una película de ciencia ficción. La máquina lo permite, la máquina ha llevado a Metroid a cotas de realismo insospechadas, más allá del límite.



Samus dispondrá de un arsenal que riete tú de Rambo. Ni me mires, chaval.



También pasaréis miedo. Los jefes de nivel serán todos asi de... monstruosos.



Esperemos que Metroid Prime sea uno de los primeros juegos en llegar.

Esta escena lo corrobora: Metroid es una peli de ciencia ficción.

Samus vuelve de nuevo a la carga de la mano de un juego glorioso.

Los desarrolladores de Retro Studios han trasladado toda la acción del beat´em up de dos dimensiones a un increíble universo 3D cargado de sorpresas.

METROID SE HA CONVERTIDO EN UN SHOOTER EN PRIMERA PERSONA QUE PROMETE ROMPER TODOS LOS MOLDES EN LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO.

Las imágenes de la intro (por fin tendremos "intros" que ganarán Oscars) ponen los pelos de punta. Samus ha cobrado vida y el entorno que nos rodea además amenaza con engullirnos. El realismo es impresionante.

Wave Race Blue Storm

La impresionante maquinaria de Nintendo

→Compañía: **Nintendo** →Equipo: **NST** →Origen del juego: **EE UU** →Fecha de lanzamiento: **Noviembre 2001**

Años después de su estreno, Wave Race 64 sigue siendo uno de los mejores títulos de carreras para cualquier consola. Así que, ¿para qué modificar su enorme jugabilidad?

Nintendo y NST han hecho un Wave Race para GAMECUBE que continúa las normas básicas del trabajo de EAD, añadiendo un entorno gráfico magistral. El diseño es casi idéntico y las mecánicas apenas varían desde la entrega "madre". Así, en el modo torneo hay siete pilotos acuáticos tratando de ganar cada carrera. La clave pasa por dominar la moto en cualquiera de los escenarios que regala el juego, desde un tranquilo lago de Escocia hasta las playas surferas de Hawai. Y para ello, nada como controlar las embestidas de las olas y coger todas las boyas para que suba el nuevo marcador de turbo. ¿Piruetas? También, todas las del mundo.



¿Habéis visto los reflejos? Moto y piloto cabalgan sobre las olas por duplicado, y el reflejo en el agua siente las distorsiones del líquido y la fuerza de las olas.



Combinando stick y botones haremos piruetas de aúpa. Eh, que voyyyyyy.

El rayo es flipante, pero la fecha señala la boya, para que no te las saltes.



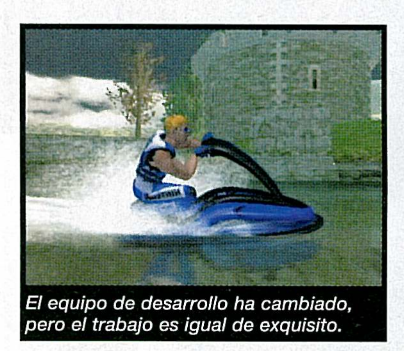
En el E3 pudimos saborear tres niveles de una demo más que jugable.





Antes de empezar a correr podemos elegir la meteorología de la zona. De ello dependerá directamente la fuerza e intensidad del oleaje.

WAVE RACE BLUE STORM ES FIEL A LA JUGABILIDAD DE LA ENTREGA DE NINTENDO 64, PERO OFRECE UN TRABAJO GRÁFICO IMPRESIONANTE.



El equipo de desarrollo ha cambiado, pero el trabajo es igual de exquisito.



Ser el más rápido sobre las olas será de nuevo el objetivo de Wave Race.



La gran diferencia entre las dos entregas de Wave Race será el entorno gráfico. La demo de este Blue Storm es como ver una competición real de jet ski, con las vigilantes de la playa en el papel de apuestas conductoras.

Star Wars Rogue Leader

Continúa la LEYENDA en tu GAMECUBE

➔Compañía: **LucasArts** ➔Equipo: **Factor 5** ➔Origen del juego: **EE UU** ➔Fecha de lanzamiento: **2002**

LucasArts nos ofrece otra oportunidad única para disfrutar de la acción de una serie de leyenda. Rogue Leader es la continuación del fenomenal Rogue Squadron de N64.

Así que te sonará si te citamos de nuevo con los destructores, en la Estrella de la muerte o sobre el planeta Hoth, en el bando de alianza, donde están Luke y los buenos, para que luches contra el emperador. Pero esta vez la batalla tiene algo especial: es real. O casi. Los A, B ó X-Wing parecen de verdad, en cada planeta hay vida y los láser queman. Si te atreves a meterte en esta película, te esperan 11 misiones de combates de todo tipo más unos buenos niveles de bonus donde conseguir extras. A cambio te ofrecen emoción e intensidad jugable, gráficos que no hace falta describir porque ya los estás viendo y por supuesto todos los vehículos clásicos de las no menos ídem películas de Lucas.



El juego incluye efectos visuales de los films, resueltos con todo detalle.



Los destructores espaciales... ejem... va a ser una batalla muy, muy dura.



El paseo por la Estrella de la Muerte será otra de las citas ineludibles.



EL JUEGO HA SUPERADO A LA PELÍCULA... DE OTRA FORMA NO SE EXPLICA SEMEJANTE CALIDAD DE IMÁGENES.



Imaginaos todo esto en movimiento. Nosotros lo hemos visto y se desplaza con una suavidad impresionante.

Luigi's Mansion

Luigi hace de Mario en el lanzamiento de la máquina

➔Compañía: **Nintendo** ➔Equipo: **Nintendo** ➔Origen del juego: **Japón** ➔Fecha de lanzamiento: **Noviembre 2001**

Un hito, saltarse la norma? Gamecube puede ser la primera consola de Nintendo cuyo lanzamiento no se ve acompañado de un juego de Mario.

El espíritu permanece en este Luigi´s Mansion, pero del fontanero no hay ni rastro. Todo tiene su explicación, porque sí que está invitado... pero se ha perdido. Ha desaparecido en una mansión llena de fantasmas y espíritus que Luigi, su hermano, ha heredado. Y nada, armado con una especie de aspiradora luminosa y una vacuna, Luigi debe congelar a los monstruos y vacunarlos. Ya sabéis que el "big brother" no es muy atrevido, así que no debéis reiros cuando le veáis temblar, fruto de un ataque de pánico. Y no lo decimos de broma, porque como hemos visto y nos ha comentado el propio Peter Main, jefazo de Nintendo América, vamos a sentir de verdad las emociones del personaje, y a emocionarnos con lo que espera frente a la pantalla...



La acción se desarrolla en un marco de incomparable detalle. Un vistazo, please.



El juego está salpicado del humor que sólo Miyamoto da a sus "criaturas".

VIVIREMOS UNA TERRORÍFICA AVENTURA EN LA PIEL DE UN LUIGI QUE NO ES EL MÁS VALIENTE. SÍ, PODREMOS SENTIR SU MIEDO...





Los fantasmas de la mansión de Luigi son clavados a los de la película de los Cazafantasmas, ¿a qué sí?

Super Smash Bros Melee

Un nuevo y espectacular TODOS contra TODOS

➔Compañía: Nintendo ➔Equipo: Nintendo ➔Origen del juego: Japón ➔Fecha de lanzamiento: Noviembre 2001

La familia Nintendo salta de nuevo al ring, dispuesta a limar diferencias, como en N64. Pero esta vez hay mucho más que decir. Por ejemplo, que hay un nuevo modo de juego en el que caben 64 participantes, peleando al mismo tiempo. No, no me lo creo...

Pues empieza, que es tan verdad como que el sol sale todas las mañanas. Forma parte, o eso parece, del modo 1P que estrena el cartucho. Un beat´em up en el que vamos adquiriendo experiencia de lucha, habilidades y ataques específicos, que después nos servirán para salir vivos-airosos de esa megabatalla con 64 luchadores que se plantea un poco más adelante. Esperamos que no sea un todos contra todos, porque no sé cómo nos vamos a encontrar con tanta gente en pantalla, pero desde luego por potencia que no quede.

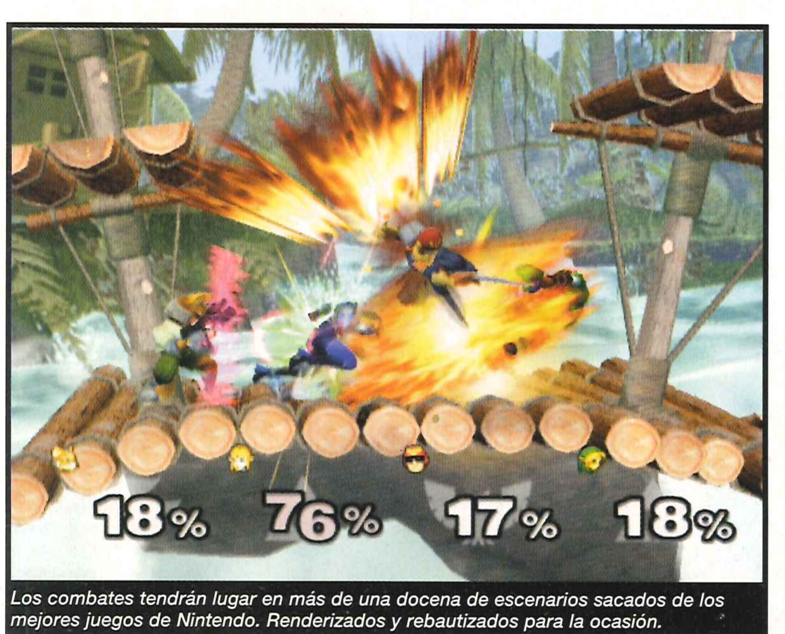
A la cita han acudido un buen montón de personajes de la Gran N, algunos mudos desde la NES, y junto a ellos también reverdecen laureles hasta 30 nuevos ítems de ataque y defensa listos para ser utilizados en unos combates que no prometen piedad. Mucha acción, eso sí. Y con un aliciente en forma de figuras con los personajes de Nintendo que, coleccionándolas (hay que ganar muchos combates) nos permitirán convertirnos en el megaguerrero. Ni que decir tiene que el cóctel viene acompañado de una apariencia gráfica absolutamente fantástica. Vamos, que nos están entrando unas ganas de jugar que...


Kirby prepárate porque la cosa promete muchos golpes esta vez.¿Has practicado?


Pikachu y la Poké Ball son dos de los "personajes" más carismáticos.


El nuevo modo para un jugador permitirá que practiquemos movimientos en un beat´em up que nos tiene guardadas unas cuantas sorpresas.


No es que Donkey y Mario se lleven mal, es que simplemente tienen que luchar. Esa es la clave de este SSB, que los chicos de Nintendo se pegan entre sí para ver quién es el mejor.



Los combates tendrán lugar en más de una docena de escenarios sacados de los mejores juegos de Nintendo. Renderizados y rebautizados para la ocasión.

A LOS GENIALES COMBATES ENTRE LOS PERSONAJES MÁS GUAYS DE NINTENDO, SE UNE AHORA UN MODO BEAT´EM UP QUE NOS VA A DIVERTIR DE LO LINDO.


Todos los personajes lucirán un perfecto look renderizado.

Star Fox-Dinosaur Planet

FOX McCloud se baja de la nave

➔Compañía: **Nintendo** ➔Equipo: **Rare** ➔Origen del juego: **UK** ➔Fecha de lanzamiento: **Noviembre 2001**

Ocho años después de que el equipo Star Fox destruyera el planeta Andross, sólo Fox McCloud, el líder, continúa ejerciendo de héroe (Falco anda desperdigado, Slippy en investigación y Pippy hace trabajos más tranquilos).

Y ahora le ha caído del cielo un trabajo en Dinosaur Planet, que una vez fue un idílico planeta y ahora está sumergido en el caos y el terror. De modo que nuestro Fox (no, Mulder no) está a un tris de enfrentarse a enormes dinosaurios, cuya espalda nos servirá de montura más de una vez, y también a pequeños ejemplares, a misiones de vuelo a lo Star Fox y por supuesto a una escenografía que quita el hipo. Las manitas de Rare tienen la "culpa". No sólo nos permiten ver las patitas, por primera vez, de Fox, sino que además nos sumergen en increíbles escenarios que dejan ver gigantescos dinosaurios prehistóricos.


Fox dejará la aeronave para cubrir la aventura a pie. Una nueva cara.


Gráficos y personajes estilo GameCube, todos enormes y "bien" parecidos.


Tendremos cientos de movimientos de combate y transformaciones.




El equipo habitual no apoya esta vez a Fox, pero el zorro no estará sólo. Contará con la ayuda del Principe Tricky.

RARE TIENE VARIOS PROYECTOS PARA GAMECUBE, Y SIN DUDA ESTE ES EL MEJOR.

Pikmin

La obra maestra de MIYAMOTO

➔Compañía: **Nintendo** ➔Equipo: **Nintendo/Miyamoto** ➔Origen del juego: **Japón** ➔Fecha de lanzamiento: **Diciembre 2001**

Miyamoto y GAMECUBE están a punto de sumergirnos en la aventura más fantástica que jamás hayamos visto. Se llama Pikmin y es un simulador de vida que lleva la estrategia en tiempo real hasta sus máximos límites.

El protagonista es un astronauta que cae en un extraño planeta y debe reconstruir su nave. Enseguida toma contacto con los Pikmin, unas criaturas del tamaño y aspecto de una planta, con las que establecerá una relación simbiótica: tú nos cuidas y nosotros te facilitamos las cosas. Nos ocuparemos de defender sus nidos y acabar con sus enemigos, mientras ellos nos ayudan a transportar objetos o abren caminos y puentes. Podemos contar con ellos individualmente, en grupos y en masa, con más de 100 Pikmin atendiendo nuestras órdenes. La acción tiene lugar en escenarios absolutamente interactivos, en los que por ejemplo el sol cambia la fisonomía del planeta a medida que se mueve. La bomba, seguro.



Ellos, los Pikmin, nos ayudan y nosotros hacemos lo propio, cuidando sus nidos, atacando a sus enemigos.





Entre los Pikmin y el astronauta se establecerá una relación nunca vista en el mundo del videojuego.



ESTE JUEGO LLEVA LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL A OTRO NIVEL.

PRESENTAMOS LOS NUEVOS JUEGOS DE ACTIVISION PARA GAME BOY ADVANCE Y GAME BOY COLOR

ACTIVISION APUESTA POR GAME BOY

Con Tony Hawk 2 a la cabeza, las novedades de Activision van a revolucionar el panorama portátil. Tanto en los 32 bits de la Advance como en la más "modesta" COLOR, hay planeados juegos con etiqueta de ganadores, que abarcan nombres populares (el mismo Tony, o Spiderman), marcas de conocido prestigio (X-Men) y actividades de riesgo, deportes extremos ya sabéis (Matt Hoffman BMX, por ejemplo). El pastel viene con una guinda jugable a la altura de las circunstancias, y un trabajo gráfico exquisito. Pero, en fin, como no pretendemos que nos creáis a pies juntillas, os desafiamos a que lo veáis con vuestros propios ojos. Abridlos bien, que ahora viene lo bueno.



SPIDERMAN EVOLUCIONA

Así son **Spiderman: The Sinister Six**, para GBC, y **Spiderman: Mysterio´s Menace**, para GBA

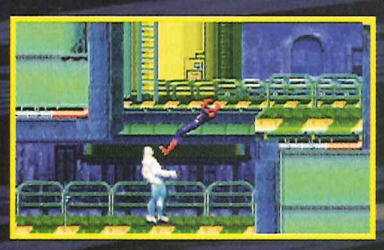
El juego de **Game Boy Color** está siendo diseñado por TORUS, con forma de atractivo **beat´em up.** El enemigo de turno es el Doctor Ock, que para la ocasión viene acompañado de otros ilustres villanos, como Scorpion. Para enfrentarse a ellos, a Spiderman le vendrá muy bien la serie de **movimientos nuevos** que se han incorporado, por ejemplo un giro especial y una patada supersónica que podrán con todos. Serán **18 niveles** de lanzamiento de telas arácnidas, **puñetazos, carreras** y disfrute de buenos gráficos como los que veis en las pantallas del recuadro correspondiente. Un título muy prometedor que llegará en breve.

La entrega de **Game Boy Advance** tiene fecha **septiembre.** De ella se está ocupando la gente de **Vicarious Visions** (desarrolladores de Tony Hawk 2), así que hay confianza total. **Spiderman Mysterio´s Menace** será una continuación de la primera entrega de GBC ,que aprovechará al máximo la potencia del **engine 2D** de la máquina. Viene en forma de **acción/beat´em up con scroll lateral y múltiples planos** que le dotarán de una gran sensación de profundidad. Técnicamente espectacular, los puntos clave serán un sensacional uso del color y la presencia de **caracteres renderizados en 3D,** que rematan con cientos de frames de animación.





El juego aprovechará al máximo las posibilidades 2D de la máquina.

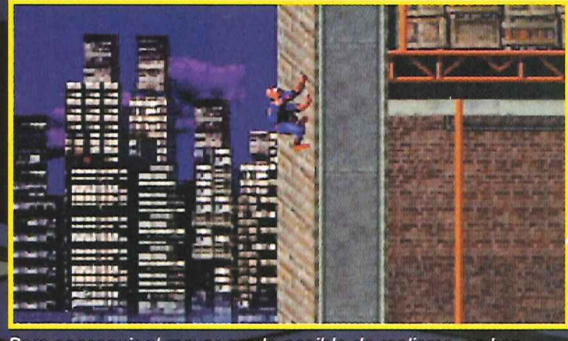


Los personajes estarán animados con cientos de frames.

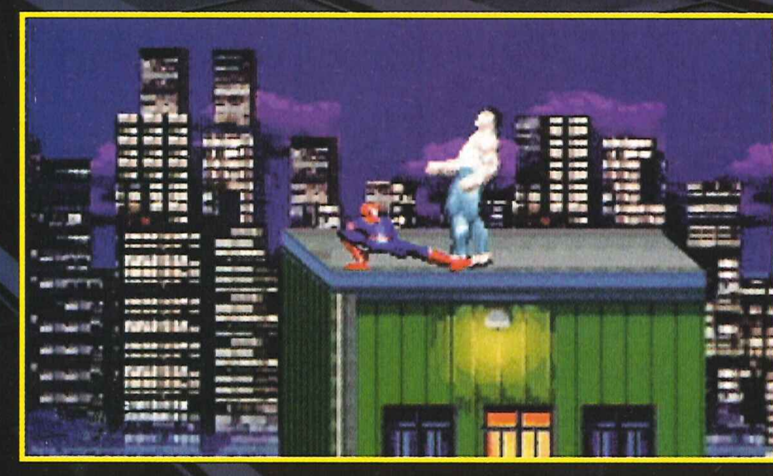
Todas las pantallas que aparecen en esta página corresponden a la versión GBA.



AMBAS VERSIONES EXPLOTAN EL MEJOR LADO DE SPIDERMAN: SON BEAT´EM UPS.



Para conseguir el mayor grado posible de realismo, se han utilizado caracteres pre-renderizados.





Vicarious Visions, que ya hicieron la entrega de GB, trabajan ahora en ésta.

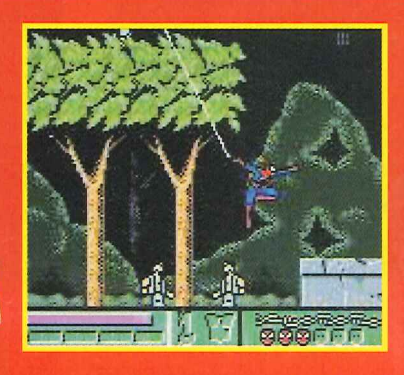


El cartucho es un beat´em up que se mueve en un entorno muy plataformero.



LA VERSIÓN DE GAME BOY COLOR

En principio su fecha de salida es **julio.** Tiene una pinta que mejora la primera entrega, y no sólo nos saca de paseo por diferentes escenarios sino que además nos ofrece **nuevos movimientos.** Cualquier cosa es poco para enfrentarse a todos los supervillanos que pone en juego la Marvel.





TONY HAWK VUELVE A LAS CALLES

Descubrimos Tony Hawk 2 para Game Boy Advance y publicamos las primeras pantallas de la versión de Nintendo 64

Aún queda vida en Nintendo 64, y el inminente lanzamiento de Tony Hawk 2 (al menos en USA) lo corrobora. Además, sin duda es la mejor entrega de todas, y no sólo gráficamente. Ofrece **12 skaters reales,** con los que podremos "jugar" cambiando su vestuario y lista de movimientos personalizados. El sistema de piruetas ha recibido algunos toques en forma de nuevos combos y movimientos. Y además se ha incluido también un nuevo modo torneo para hasta **8 jugadores,** que hará que os suba la adrenalina.

La versión de **Game Boy Advance** es otro bombazo. Para la crítica norteamericana, será el juego TOP del lanzamiento de la máquina. **Todos comprarán un Tony Hawk 2.** ¿Y por qué? Pues porque será como llevarte la versión grande a todas partes. El juego es **clavadito a los de 32 o 64 bits.** De hecho se han tomado los datos de los personajes directamente de estas versiones, y tal cual se han plantado en **3D con cientos de polígonos.** Los escenarios han sido renderizados y aparecen bajo una perspectiva fija. Los niveles de juego también se heredarán desde las otras versiones, aunque contaremos con exclusivos de GBA y con la zona del almacén de la primera entrega.



A pesar de que GBA no es una máquina diseñada para "facilitar" los entornos 3D, el de Tony Hawk 2 es superior, ¿o no?

EN USA SE DICE QUE TODOS COMPRARÁN UN TONY HAWK 2 PARA GBA.



En esta versión contaremos con escenarios exclusivos.



Los datos de los personajes se han trasladado de versiones de 32 bits.



Su fecha de lanzamiento podría ser últimos de junio.

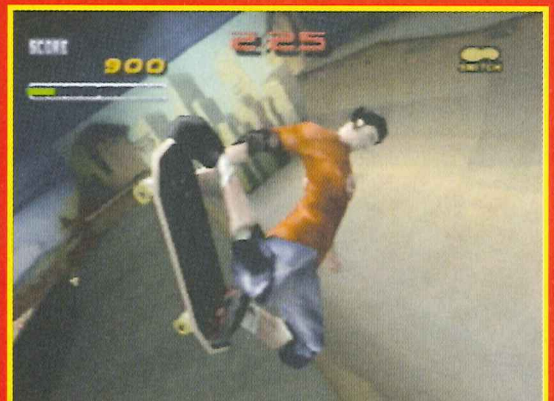


El estilo de juego y mecánica son idénticos a los que habéis saboreado en las versiones de consolas "de mesa".

LA VERSIÓN DE NINTENDO 64

Es un desarrollo de **Edge of Reality** en el que la jugabilidad quiere primar tanto como una estupenda estética. El **apartado de opciones** es el más potenciado, ya que se ha añadido una para **crear a tu propio skater y otra para diseñar un escenario** a tu gusto. Tú pones la imaginación, del mobiliario urbano y elementos se encarga el propio cartucho. Y no serán éstas las únicas sorpresas que encontremos...





LA SAGA X-MEN

Les llega el turno a X-Men Wolverine's Rage, de GBC, y X-Men Reign of Apocalypse, de Game Boy Advance

Los dos nuevos juegos de la saga X-Men los está programando **Digital Eclipse,** una casa que ofrece garantías, una suerte para nosotros. ¿Qué nos ofrecerán? Vayamos por partes.

La entrega de **Game Boy Color** es una **aventura de acción** que nos permitirá tomar el control de **Wolverine** a lo largo de 20 niveles. Esta vez el problema es más peliagudo de lo normal, porque va con nosotros: quieren hacer no sé qué con nuestro esqueleto, y hasta ahí podíamos llegar. Esperan **lucha, estrategia,** muchos saltos, ítems, en fin que muy completito.

La edición de **Game Boy Advance, X-Men: Reign of Apocalypse,** sabe más a lucha. Presenta dos modos diferentes. Para un jugador, un **beat´em up** en el que nos enfrentaremos a más de **40 personajes** X-Men. Por las pantallas da la sensación de que el protagonista absoluto es Wolverine, pero en realidad tendremos varios personajes para elegir. Eso por la parte del modo historia, en el **versus para varios jugadores,** la dinámica será combate puro y duro.



Las pantallas de Game Boy Advance que aparecen en esta página ofrecen una calidad técnica y visual impresionantes. Fijaos sin ir más lejos en los reflejos del suelo.



En el modo versus os enfrentaréis todos contra todos a ver quién resiste en pie. Necesitaréis un cartucho por persona y se os recompensará con diversión eterna.



Podréis tomar el control de los héroes de la Marvel y veros las caras con hasta 40 personajes del cómic.



LA LUCHA ES LA ESTRELLA DE LOS JUEGOS. AMBOS SON MUY PEGONES.



LA VERSIÓN GAME BOY COLOR

Wolverine es el jefe de esta versión. Protagoniza una **aventura de acción** en la que tendrá que evitar que su cuerpo acabe siendo objeto de investigación y estudio. Su punto fuerte será una jugabilidad bastante variada: lucha, saltos, estrategia...









¡Dónde vamos tan corriendo, si acabamos de empezaaaaar!

GT ADVANCE

La velocidad es de los primeros géneros que aterriza en GBA. Es obvio, ya, aunque no esperábamos que fuese tan pronto ni ¡tan bien!

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- CARRERAS
- JUNIO
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **MTO**
- Tiempo de Desarrollo: **12 MESES**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- Todos los coches son japoneses pero, cuando el juego aún estaba en desarrollo, se habían diseñado ya **diez modelos de marcas europeas y americanas.** No fue posible hacerse con las licencias y... ¡NCHTS!
- MTO ya está enfrascado con varios racing game para GBA. ¡Eso es rapidez!

TE GUSTARÁ

- Es evidente que los gráficos se salen, aunque todavía no hayamos visto lo que pudiere llegar a mostrar GBA.
- El control del vehículo, sea cual sea. Es fiable y suave.
- Las partidas a dos jugadores que podremos echarnos con un cable y otro cartucho.

NO TANTO...

- A veces se nota demasiado el cambio de sprite del coche, el cambio de posición.
- Nos parece algo lento. Pero eso nos pasa por jugar a F-Zero MV.

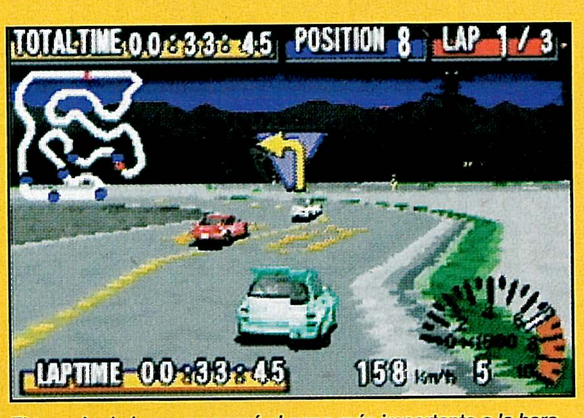
En un principio, parecía que eran pantallas para otro sistema. Uno con facilidad en el manejo de polígonos, ¿verdad? Porque los coches que aparecerán en la pantalla de GBA no tienen nada que envidiar a **los mejores diseños poligonales.** De hecho, **MTO** se curró unos vehículos de **15.000 polígonos** aproximadamente, para luego pasarlos a sprites de 64x48 pixels. ¡Y el resultado es espectacular! Cuando manejes cualquiera de los **48 modelos** (más alguno que otro oculto) de **Mazda, Toyota, Subaru, Mitsubishi, Daihatsu, Honda, Nissan o Suzuki** (¡arf, arf!) por los circuitos de GT Advance, te darás mejor cuenta de ello. Los ocho coches que participan en cada carrera se mueven suavemente, casi tanto como el escenario, que hace un uso idóneo del **Modo-7** para seguir nuestro, en principio, triunfal avance. Y decimos en principio porque, una vez iniciado el primero de los cuatro campeonatos que ofrece el cartucho, tendrás que escoger tu coche de acuerdo a las características del circuito en cuestión. Es decir, que si hay mucha curva, uno manejable y con gran aceleración; si predominan las rectas, pues la velocidad punta será lo que... Pero no, eso ya lo verás por ti mismo. De momento disfruta de las vistas y ahorra, porque **éste es de los fijos.**



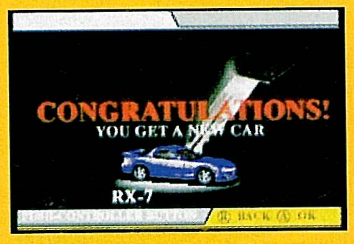
El terreno por el que rodaremos irá variando a medida que consigamos victorias. Del asfalto pasaremos a gravilla, tierra...







El trazado de las curvas será el arma más importante a la hora de adelantar cuando aún no tengas un coche realmente veloz.



Si ganamos una carrera, seremos premiados con un coche o mejoras.



Fijaos en el efecto de soleado y nublado. Esto es lujo visual..



Podremos practicar con todos nuestros coches en una plaza.

SIEMPRE A PUNTO



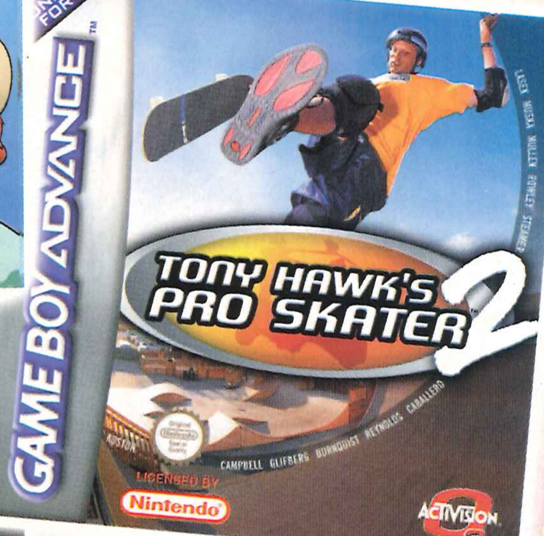


Nunca vendrá mal una sesión de garaje para tener todos nuestros coches al máximo. Cada vez que ganemos una pieza, podremos utilizarla en todas y cada una de nuestras adquisiciones. La que mola es la "special", que sube la velocidad y añade alerones y otras cosas al carro.

No te faltarán amigos



PINOBEE
WINGS OF ADVENTURE
GAME BOY ADVANCE
LICENSED BY Nintendo
ACTIVISION









GAME BOY ADVANCE

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70







THQ

¿Buscas pelea? Pues aquí has encontrado una muy salerosa

READY TO RUMBLE 2

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- BOXEO
- JUNIO-JULIO
- Compañía: **MIDWAY**
- Equipo: **CRAWFISH INTERACTIVE**
- Tiempo de Desarrollo: **N/D**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- La potencia sonora de Game Boy Advance permite que **Michael Buffer,** reputado "speaker" americano, grite aquello de Lets get ready to rumble!! Además contaremos con la presencia de dos curiosos boxeadores, **Saquille O'Neal y Michael Jackson.**

TE GUSTARÁ

- El impecable **aspecto** de los boxeadores, sus esmerados y divertidos looks.
- El **modo campeonato,** con los minijuegos y las peleas por dinero o para subir en el Top.
- **El sonido.** Digitalizado y espectacular, incluidos los efectos durante los combates.

NO TANTO...

- El ring **"rotatorio"** pretende crear un efecto tridimensional, pero el resultado, a la vista y en juego, es bastante raro.
- Que nosotros sepamos no se ha incluido una **opción para combates multijugador,** y eso nos parece mal.

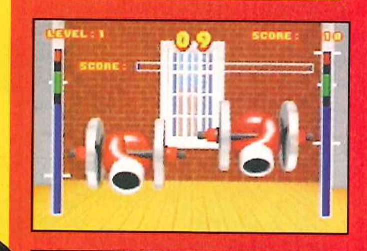


Boxeando que es gerundio, o pataleando que es lo mismo. Aquí vale todo, o casi, incluidos unos guantes con Smileys en el morro.

Hay un salto de calidad enorme entre la primera versión de este juego para GBC y la que nos regala ahora Crawfish para GBA. Se nota por ejemplo que **los datos de los boxeadores han sido tomados de las versiones Dreamcast o PS,** aunque luego hayan sido trasladados en forma de sprites. Y se nota que se ha intentado dar un **look 3D** al juego como el que luce el resto de versiones, aunque para ello se haya trucado un tanto el funcionamiento de las cámaras. Total, que tenemos **11 alocados boxeadores** venidos de todas las partes del mundo dispuestos a dejarse la cara por el título de campeón. En pantalla aparecen sólidos y nítidos, y sus movimientos son contundentes y están bien plantados. Cada boxeador dispone de sus golpes propios más un especial que sólo se pone en práctica cuando conseguimos las letras de la palabra **RUMBLE.** Entonces le caerá a nuestro rival un tornado de golpes que le va a dejar fuera del ring.

Para aprender a controlar todos los golpes, lo mejor será empezar por el modo campeonato, o sea desde lo más bajo del ranking y sin dinero. El **entrenamiento** nos pondrá en forma a base de sencillos minijuegos que desafiarán nuestra habilidad y coordinación. Con la preparación adecuada competiremos para ascender puestos y conseguir dinero. Iremos conociendo a los boxeadores y sacándole todo el juego al cartucho.

MINITRAINING





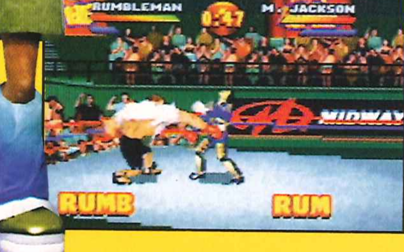
El modo campeonato te brinda la oportunidad de entrenar a tu boxeador a través de unos sencillos pero entretenidos minijuegos que desafiarán tu habilidad con los controles.



Los luchadores cuentan con una buena cantidad de frames de animación.



Cada boxeador dispone de su gama de movimientos.





Cuando conseguimos todas las letras de la palabra RUMBLE, nuestros guantes se convierten en un torbellino de golpes.



Aquí tenéis a uno de los boxeadores extra, Saquille O'Neal, recién llegado de los Lakers.

Busca más juegos de Game Boy Advance, comentados y puntuados en nuestra sección SUPERSTARS



¡SIGUE LA COLECCIÓN!
Nintendo
POKÉMON™
LIGA JOHTO™
¡Con carátulas de efecto tridimensional y espectaculares movimientos!
JOHTO
S.A.V.
www.sav.es

Kirby absorbe todo, limpia sin dejar huella

KIRBY 64 THE CRYSTAL SHARDS

Kirby tiene una habilidad que le hace diferente del resto de héroes Nintendo: absorbe a sus enemigos y es capaz de copiar sus poderes.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO 64
- PLATAFORMAS
- JULIO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **HAL LABORATORY**
- Tiempo de Desarrollo: **1 AÑO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- El creador de Kirby se llama **Masahiro Sakurai** y confiesa que durante el desarrollo de Kirby´s Dream Land para GB al gordinflón rosa se le conocía por **POPOPO.**
- El desarrollo se inició en septiembre de 1997 y se alargó un año. A España llega bastante tiempo después de haber aterrizado en Estados Unidos y Japón.

TE GUSTARÁ

- La habilidad de Kirby para inhalar personajes (y elementos) y absorber sus poderes.Os encantará la idea de combinar varios de estos especiales y conseguir un nuevo ataque.
- La jugabilidad: hay sitio para pequeños, jóvenes y no tan jóvenes, en función de lo que cada uno busque en el juego.

NO TANTO...

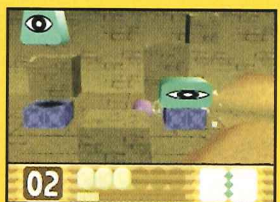
- Su aspecto demasiado infantilón, apoyado en la línea de colores pastel de escenarios y personajes.
- Para muchos, la excesiva facilidad en general con que se pasearán por el juego.

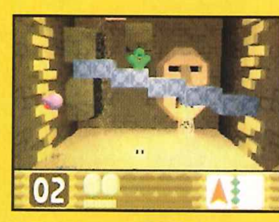
Kirby es una **máquina de absorber enemigos** en su nuevo juego para Nintendo 64. Aspira y aspira hasta tragarse personajes o elementos y, esto es lo que más mola, utilizarlos a su antojo. Kirby decidirá entre lanzar al capturado contra otro enemigo o tragárselo. **Si el "objeto absorbido" posee algún poder especial, Kirby lo anotará en su casillero.** Con dos especiales, tendremos un movimiento de ataque extra.

Esta es una de las claves del juego. **Experimentar entre absorciones los posibles movimientos especiales** de Kirby. Según los creadores, hay **28 combos por descubrir.**

La otra clave de Kirby 64 es su **afinadísima jugabilidad.** Estamos ante un plataformas, del estilo de Yoshi´s Story, presentado en **2 dimensiones y media,** y sujeto por unos gráficos hechos a la medida del personaje. Nuestro papel puede ser tan complicado como queramos. Porque podemos saltar, superar a los enemigos y descubrir algún que otro cristal, o hacer todo eso y además enfrascarnos en la retorcida misión de **localizar y recoger todos los cristales** que hay en el juego. Esto (último) significa volver atrás y adelante en las fases, examinando con lupa, peinando, cada nivel. Un **objetivo muy entretenido,** que en realidad os llevará más tiempo que habilidad, porque el nivel de dificultad estará casi siempre de vuestra parte.

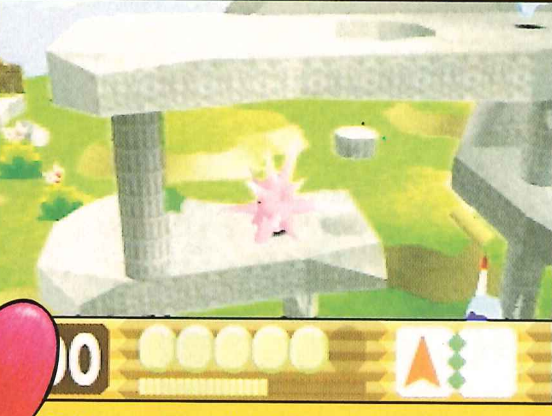






No creáis, que también pasaremos situaciones críticas.





El último enemigo "inhalado" nos da la posibilidad de convertirnos en un poderoso pincho a la hora de atacar.

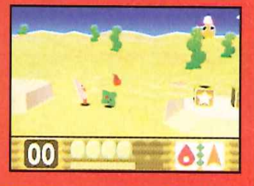


Fácil manejo: el botón A sirve para volar, el B para atacar y la cruceta nos mueve.

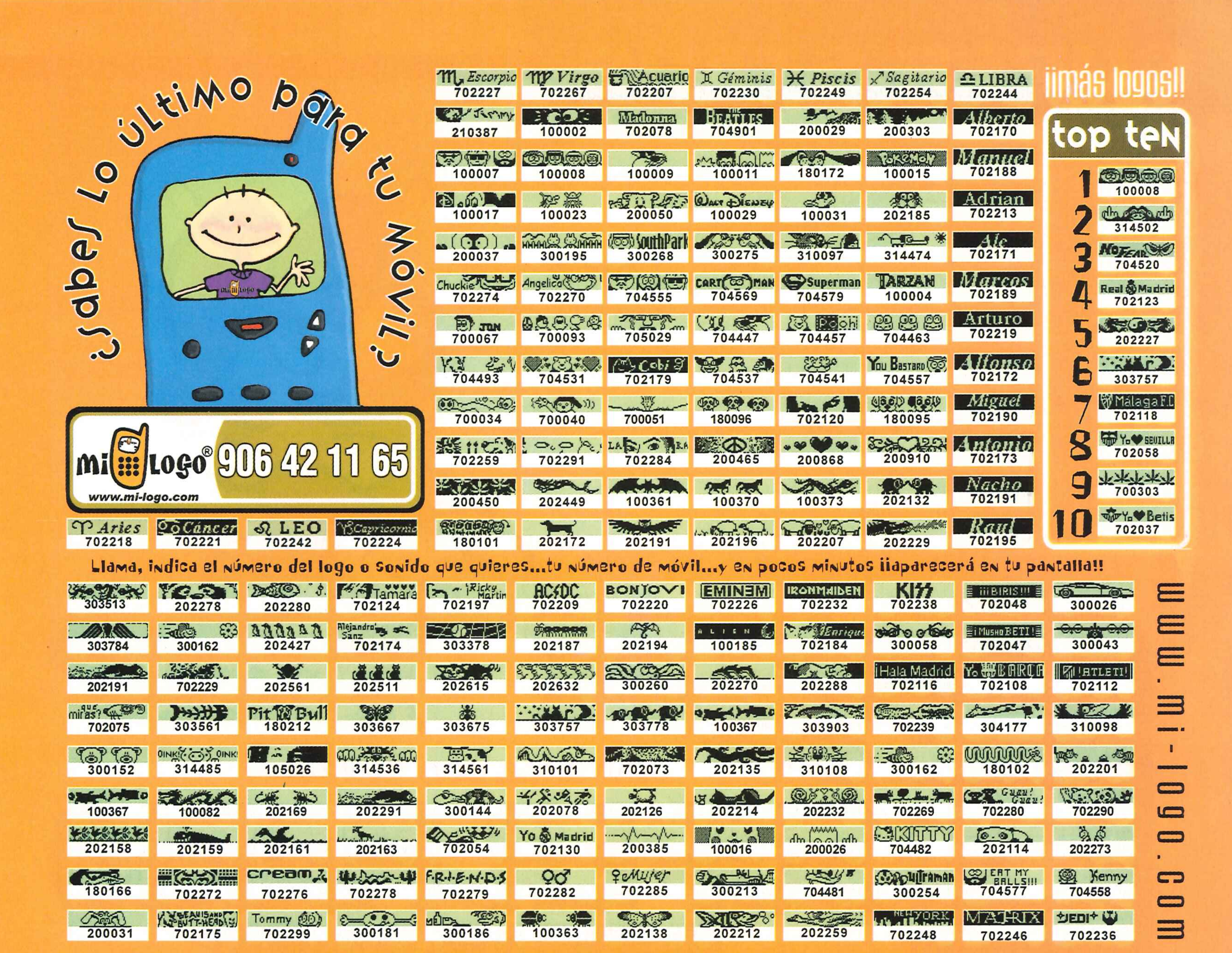
KIRBY ES UN TRANSFORMER







Engullir sin parar tiene premio: las habilidades de los enemigos que engullimos. Combinando dos tipos con poderes especiales, obtenemos combos que hacen que el botón de ataque nos convierta en fuegos artificiales, arcos y flechas...



móvil tonos para tu móvil tonos para tu móvil tonos para tu móvil tonos para tu móvil tonos pa

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman · Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons · TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el rio Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best · Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Oye cómo va · Santana	407428
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall · Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby · Smash Mouth	407448
Then the morning comes · Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time · Britney Spears	407248
Born to make you happy · Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336

top ten

Misión Imposible · CINE	407714
Sex Bomb · Tom Jones	407480
The Wall · Pink Floyd	407406
Dancing Queen · ABBA	407201
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
My Name Is · Eminem	407300
Let It Be · The Beatles	407740
We Are The Champions · QUEEN	407408
Every Breath U Take · The Police	407620
Take On Me · A-Ha	407600

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ (3 ARCHIVOS)**



- **1-4 JUGADORES (3 CABLES)**
- **20 NIVELES**
- **2 TÍTULOS EN UN CARTUCHO**
- **PARTIDAS MULTIJUGADOR CON UN SOLO CARTUCHO**



- PRECIO:
  7.990 PTA (48 €)



¡Arranca con fuerza!

SUPER MARIO ADVANCE

Desde que el mundo es mundo, Nintendo se ha apoyado en el "mostachos" para lanzar sus nuevas máquinas. Y GBA no podía ser menos. La gran N nos trae un "nuevo" Mario con el que hará historia.

Pero si ya hizo historia, ¿no?

Vale, sí. El cartucho es un **remake de Super Mario Bros. 2 y Mario Bros. de NES,** todo ello bajo un aspecto gráfico tomado de **Super Mario All Stars** de Super Nintendo. Pero como de estos juegos ya hace bastante tiempo (de hecho, muchos seguro que andabais a gatas, o naciendo) no tendremos en cuenta el abolengo, sólo esta aparición en GBA. Y **es la caña,** sabedlo. Antes de comenzar debes elegir si quieres jugar con Super Mario Bros. 2, la aventura gorda, o echar un menos variado pero muy divertido Mario Bros. La verdad es que te vas a quedar pegado igual, pero hay que elegir, y elegimos SMB 2 primero.

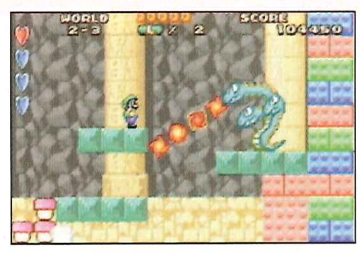
La cosa consiste en superar **veinte niveles** que ya vimos en NES (con alguna sorpresa, conste) recogiendo varios tipos de ítems y, ante todo, deshaciéndose de las decenas de enemigos que nos encontramos, incluyendo jefes finales. En este juego, **Mario** (o cualquiera de los otros tres personajes) **no se lía a posaderazos** para destruir malos ya que no posee esa virtud, sino la de **arrancar cualquier cosa del suelo y tirársela a los bichos.** Lo mejor de todo es que también puede subirse a un enemigo y agarrarlo para usarlo como arma, lo que da un cierto **toque estratégico** a la hora de pasar los niveles más avanzados. Que sí, que sí, que también hay que pensar de vez en cuando. Aunque, como siempre, lo más importante es tener **reflejos para saltar** en el momento adecuado. Esa es la viga maestra de su incólume jugabilidad, cimentada en una ajustada curva de dificultad que sube la adicción al... al tejado, válgame. En fin, no en vano es uno de los juegos más famosos y vendidos de todos los tiempos. Poco queda por alabar, excepto la inclusión de agradables sorpresitas que alargan la vida del cartucho.

Y, por si no bastaba con todo esto, nos queda **Mario Bros. y su modo multijugador.** Con un solo cartucho y tres cables link GBA, podéis montar la fiesta en cualquier sitio. Ya es divertido sólo con dos jugadores, así que **imaginad cuatro Marios pegándose por una moneda** sin problema técnico alguno. GBA y Mario: **el idilio ha comenzado.**

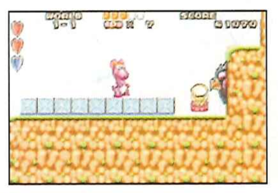
Al final, siempre decide el jefe



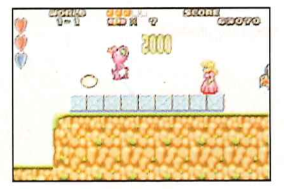




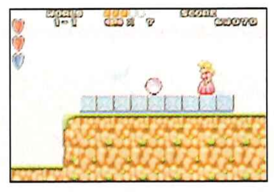
Claro, que hay que dejar claro quién es el jefe: tu personaje o la serie de bichos gordos que encontraremos antes de finalizar cada uno de los siete mundos. Entre otros, veremos un ***cangrejo enorme*** *que manda huevos (que te los tira a la cabeza, vamos), un* ***ratón bombero*** *(hace lo mismo pero con bombas) y una serpiente de tres almendras que escupe fuego. Pero...* ▶



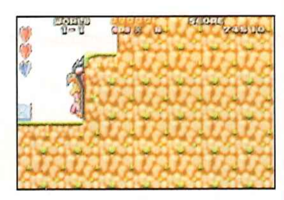
▶ *el auténticamente pesadito es* ***Birdo.*** *Aparece en cada nivel y* ***lanza huevos*** *que...*



...debes ***coger al vuelo*** *(tienes que saltar sobre el huevo y pulsar B) para acto...*



...seguido, lanzárselo al ***cocodrilo.*** *Cuando le hayas acertado tres veces, dejará...*



...una ***esfera de cristal*** *que, al cogerla, abrirá la boca que da paso al siguiente nivel.*



Los señores programadores de Nintendo piensan en todo. Probad a tirar del lacito de Birdo, y veréis.



Para esta versión de GBA se han incluido escalados de sprites, como esa máscara fantasmal que se acerca y aleja de la pantalla. Un efecto guay.



Un paseo en cáctus gigante ayuda a avanzar sin peligro.



Mucho más si en vez de cáctus es una alfombra voladora.



Las serpientes no ayudan tanto, así que, mejor tirarlas.

PIROPOS GBA recibe el título más carismático de la primera hornada de juegos. Super Mario Advance es el plataformas más jugable y adictivo de los pioneros de GBA.





Un jugador normalito, que tira "topalante", nunca descubriría que, tirando una bomba a las paredes agrietadas, se abren nuevos caminos. Menos mal que somos jugadores anormalitos.

LOS CUATRO MAGNÍFICOS



MARIO. El personaje medio, con el que recomendamos empezar a jugar. Se le da bien todo. Es un genio, el tío.



KINOPIO. Es el que más corre, incluso acarreando un objeto, pues también es el más fuerte. Pero... salta lo que una seta de verdad.



LUIGI. Como oiréis decir a un Koopa en Paper Mario, deberían llamarle **Air Luigi.** Su salto es el más alto y largo. Increíble... y útil.

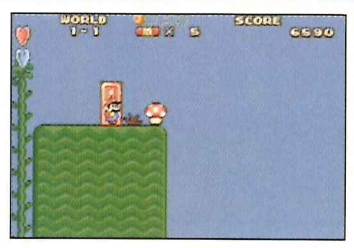


PEACH. La princesa sirve para un reto japonés típico: hacerse el juego con **el más débil.** Al menos, planea un poco al saltar.

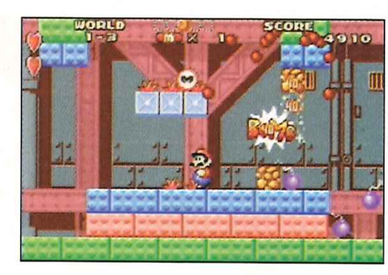
¿Quieres saber qué sorpresas te esperan en Super Mario Advance? Ve a los trucos de GBA **pag. 81**

¿DÓNDE PONGO LA POCIÓN, SEÑORA?


Si arrancas un hierbajo del suelo y brota una poción, tírala donde sea menester y aparecerá una puerta.

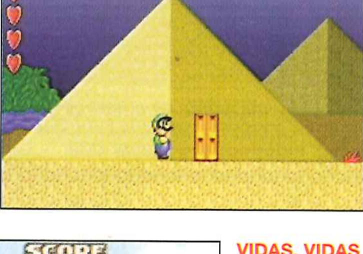
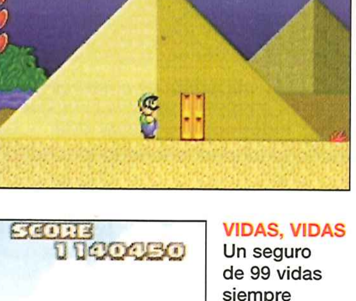

Al cruzarla, aparece la imagen simétrica de la pantalla en la que estabas y, si hay suerte, un regalito.


Si no aparece nada, no te preocupes, la próxima vez la tiras en otro lado. Ahora, coge monedas para el Bonus.


Aunque el sonido de las bombas es bien fuerte, la onomatopeya gráfica da un toque de cómic bastante resultón.


No creáis que el juego, por antiguo, es fácil. Os vais a encontrar en situaciones estresantes, como viajar en chepa-buitre.

REVIVE SMB2 ha recibido el honor de ser llevado, con muchas mejoras, a GBA. Y lo agradece dando más aún de lo que vivimos en NES.

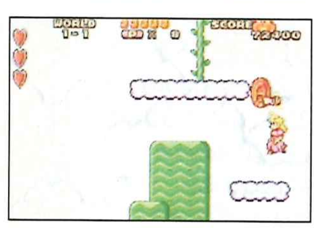

Este es el primer lugar que encontrarás donde hacerte con muchas vidas. Pega a los cinco bichos con el mismo tubérculo.

VIDAS, VIDAS
Un seguro de 99 vidas siempre complace a los mortales jugadores. Si quieres conseguirlas rápidamente, hazte con un caparazón y lánzalo en una zona cerrada por la que no cesen de aparecer enemigos.

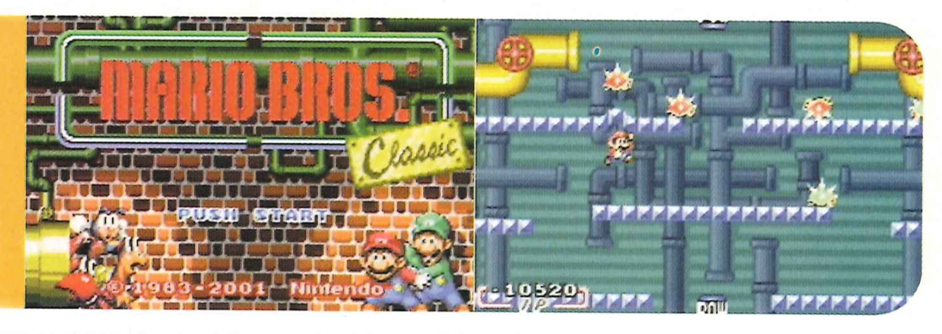


Jimmy, ya sé que se parecen a tus primos trillizos, pero no hay premio por sacarlos. Jimmy: Como a mi tía la felicitaban, yo...

LAS MONEDAS ADVANCE

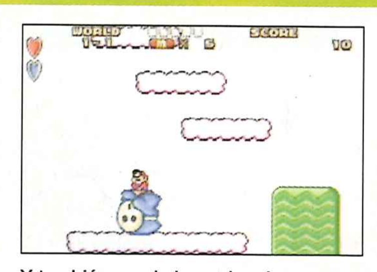


En todos los niveles del juego hay, más o menos escondidas, cinco monedas muy gordas con una A en el centro. Son las monedas Advance y si consigues todas, vida al canto. Si coges todas en todos los niveles... ¡sorpresita!

EL CLÁSICO: JUEGA CON TU CABEZA
La nueva versión tiene decorado y se ha añadido un POW, pero la mecánica es la misma: cabecear bichos. Te parecerá haber viajado en el tiempo a 1983 (snif).



¿HAS APRENDIDO ALGO?


Si nunca jugaste a SMB 2, que sepas que el señor fontanero ahora se ha metido a **recolector de nabos**. Puede cogerlos y tirarlos a gran distancia.


Y también puede hacer lo mismo con los enemigos. Por muy gordo que sea, si te **subes a un bicho y pulsas B**, lo cogerás. Eso sí, caminarás más lentito.


Además, se nota que el tío lleva tiempo en el juego, porque va abriendo y cerrando puertas como Peter por su "home". Así accede a nuevas zonas.

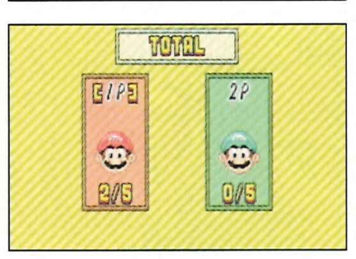

Y, si dejas pulsado Abajo unos instantes, verás cómo se carga de energía para realizar un **salto bestiajo**. Si lo hace Luigi, espérale sentado.

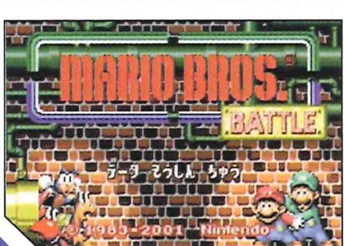
ENCHÚFATE CONMIGO



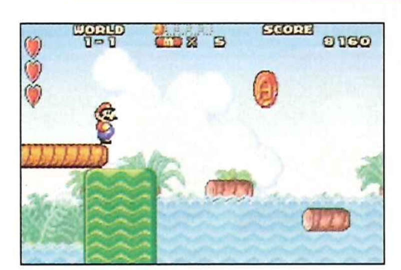








Las batallas de Mario Bros. ¡son el requesón de divertidas, tíooo! A dos o a cuatro, os lo vais a pasar en grande. Ganas si te haces con cinco monedas o consigues que el otro la palme. Y tienes las nuevas habilidades de agarrar a tu compañero y tirarlo, o meterte en el cubo y salir con cosas para tirar. La competición es al mejor de 5 pachangas.



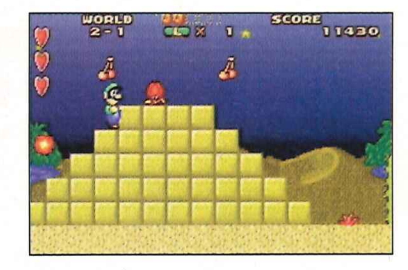
PISTA **El juego sólo tiene novedades, no se ha suprimido nada. Así que, si recuerdas dónde se esconden los Warps y demás secretos, prueba a buscarlos, que están.**

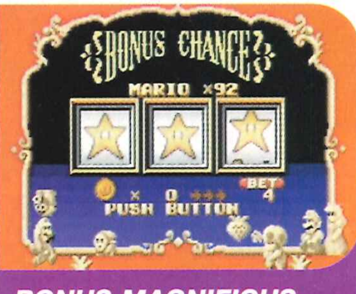


Al encender la consola, la pantalla es tipo GBC, ¡y luego se hace widescreen! ¡BIEN!



"Pow" resulta que tiro un "pow" y los enemigos quedan "powverizados".





BONUS MAGNIFICUS

*Al terminar un nivel, si has cogido monedas podrás jugar al **Bonus Chance**. Intenta sacar cerezas y sietes. Jimmy: muy raros, tus primos.*

¿Y MIS LLAVES, MATARILERI...?





Las puertas con cerradura necesitan una llave que deberás encontrar (está escondida) y llevar hasta allí. Mientras lo hagas, te perseguirá un fantasma plasta.

Aunque no lo parezca, esto es el interior de un pequeño cántaro. Para meterte en ellos, pulsa Abajo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82



▲ El anticuado aspecto está aderezado con mejoras como escalados, sprites gigantes y transparencias.

▼ Pero son antiguos. Se podría haber aprovechado mucho más la paleta de colores GBA.

SONIDO 85

▲ Se han incluido un montón de voces para los cuatro protagonistas y los enemigos finales.

▼ Los efectos y la música son iguales a los de MarioAllStars.



JUGABILIDAD 98

▲ Curva de dificultad, control, variedad y adicción a un nivel estratosférico.

▼ Quizá resulte muy difícil a los Nintenderos recién llegados.

DURACIÓN 92

▲ Guarda sorpresas para SMB 2, y el modo batalla de MB es un fiestón.

▼ Sin cable Link, no podrás disfrutar del citado fiestón.

TOTAL 94

- No hay quien se resista a probarlo y, una vez has empezado a jugar, ya no importa que sea una versión ni nada: ¡HAY QUE SEGUIR JUGANDO!
- Quien no tenga un cable Link, que no desespere. Sólo hacen falta tres cables para echarse un fiestorro a cuatro.
- Y quien no tenga el juego y sí un cable, que busque Marioadictos.

EL RANKING

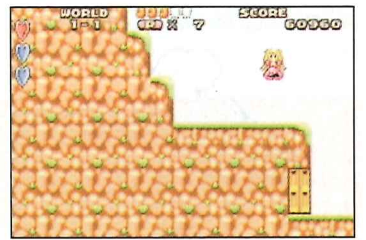
1. Super Mario Advance.
2. Rayman Advance.

Menudo comienzo "mariano". El increíblemente bello Rayman no puede resistir ante el despliegue de **facultades jugables** de este nuevo/antiguo título. Un dos en uno, con la posibilidad de echar los piques con más jaleo de GBA (hasta el momento) y que **mejora Super Mario Bros. 2**, un juego en apariencia inmejorable.

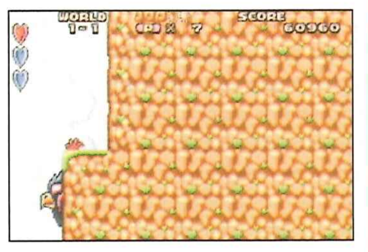
SECRETOS MADE IN MARIO



Desde siempre, Mario ha tenido ciertos secretillos reservados a los jugadores exprimidores. En este título, más de lo mismo. Ya en el primer nivel...



...revienta la única pared de rocas agrietadas con un par de bombas. Entra por la puerta y saldrás a una zona aparentemente inútil. No te pires.



Ve saltando hacia la izquierda y terminarás caminando por encima del decorado. Así habrás llegado, acortando camino, al jefe final de fase.

¿Aún no tienes cable Link para GBA? Consulta sus prestaciones y precio en el reportaje GBA pag. 14

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NDCUBE**
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ (TRES ARCHIVOS)
- CIRCUITOS: 15 PISTAS

- 1-4 JUGADORES (CON UNO O CUATRO CARTUCHOS)
- SERIES, CIRCUITOS, NAVES Y NIVELES DE DIFICULTAD OCULTOS



- PRECIO:
  7.990 PTA (48€)

OK Nintendo Acción

¡Un gran juego, pequeña!

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

Hace ya más de siete años que F-Zero vio la luz en Super Nintendo marcando un antes y un después en los juegos de carreras. Demostró una magistral utilización del modo-7 corriendo a velocidades vertiginosas. Tras N64 le ha llegado el turno a Game Boy Advance. Y creednos, está a la altura.

A años luz

Pues sí, aunque no lo creáis, la versión que nos ocupa está técnicamente a años luz de su homónima de 16-bits. En realidad podríamos considerarla una segunda parte, pero mucho más evolucionada. Para quitarse el sombrero. F-Zero emana grandiosidad nada más encender la consola. Podemos apreciar **naves y circuitos totalmete nuevos,** diseñados específicamente para la nueva maravilla portátil. Todos corriendo a **velocidades de vértigo y sin atisbo de ralentización.** Ya puede haber varias naves en pantalla, explosiones y demás, que el juego no sufre salto alguno en su tasa de frames. Alucinante.

Pero no sólo de gráficos vive F-Zero. Su **ajustada dificultad** os convertirá en adictos incondicionales, despertando un afán de superación insólito. Tres modos de juego, tres series con cinco circuitos cada una, cuatro naves diferentes, tres niveles de dificultad y los innumerables secretos que encierra este cartucho tienen la culpa (mención especial a su modo multijugador con el que callar la boca a ésos que se las dan de listos).

Game Boy Advance da el gran salto en nuestro país junto con este fantástico juego que, sin duda, irá acompañando a todas las consolas que os compréis. **Indispensable para los amantes de la velocidad.**



PERDIENDO AMIGOS





Con dos cartuchos, podemos escoger circuito y nave (si sólo jugáis dos). Ya que Jimmy "consiguió" el otro F-Zero, le dejamos jugar a dobles con nosotros y, ¡mirad cómo corre!



Mucho cuidado con cruces como éste. No están señalizados y las naves no suelen ceder el paso...



He aquí los "boxes". Pasando por encima de esta franja verde recargaremos la energía de nuestra nave. ¡Y gratis!



Parece que al final la barra que reza "Pow" tiene su función. Se nos gastó y nuestra nave...bueno, ya veis.

INCREÍBLE

La delirante sensación de velocidad que ofrece F-Zero sorprenderá a más de uno. Pocos se resistirán a sus 400 Km/h.









El dinamismo es impresionante. ¡¡No paraaaaa!!



Los "atajos" son obligados si queremos ganar.







EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Naves prerrenderizadas y circuitos coloridos y variados. Efecto de velocidad inigualable.

▼ Poco que decir. Se echa de menos algún que otro efectillo.

SONIDO 90

▲ Banda sonora en la onda de sus predecesores. Efectos sorprendentes.

▼ ¿Que nuestra nave no lleve radio incorporada?

JUGABILIDAD 91

▲ Enganchará como ninguno, en cuanto eches la segunda partida. Así de simple.

▼ Igual al principio os cuesta pillarle el "tranquillo", pero luego....

DURACIÓN 93

▲ Su tremenda jugabilidad y las recompensas que recibiremos cuando ganemos las diferentes series, nos "incitarán" a seguir jugando hasta destriparlo por completo. Y creednos, no es trabajo fácil.

▼ Debido a eso puede sacar de quicio a más de uno...

TOTAL 93

- Como ya hemos dicho, si lo tuyo son los de velocidad, no te lo pienses dos veces. Alucinarás.
- Puedes jugar carreras de dos a cuatro jugadores con un solo cartucho, aunque sea sólo un circuito y no elijáis la nave.

EL RANKING

1. F-Zero Maximum Velocity

De momento la cosa anda un poco escasa, pero dentro de poco llegarán muchos más títulos como **Advance GT o Top Gear.** Aunque, sinceramente, lo tienen bastante difícil ya que **F-Zero ha dejado boquiabierto a todo el mundo.**







CARROCERÍAS RENOVADAS

Al igual que en SNES, disponemos en principio de cuatro naves diferentes con características propias. Eso sí, son totalmente nuevas y gráficamente superiores. Un consejo: para principiantes, lo mejor es empezar con J.B.Crystal.

Los primeros trucos de F-Zero se encuentran en las páginas de... ¡adivina! Sí, eso, de trucos **Pag. 81**

Contacto con tacto

KURUKURU KURURIN

Un argumento de pajaritos y tal, un stick (o palo) con movimiento circular, circuitos de diseño simplón y música de karaoke... ¿qué esconde kurukuru kururin tras esa fachada tan... poca cosa? La respuesta es contundente: diversión, jugabilidad, risas y un punto de dificultad que añade el picante necesario. Vedlo por favor, no nos creáis por creernos

Hay que jugarlo...

Ah, eso, que no vale con verlo y ya está, así que nos esforzaremos un poco. Y lo primero es poneros en situación. Kururin es el nombre del héroe. Un tipo con forma de pájaro (¡¡es un pájaro!!) que **viaja dentro de un helicóptero** de grandes aspas y cabina ridícula: eso es precisamente el stick, visto en perspectiva.

Ahora hablemos de la mecánica. El objetivo es **recorrer 30 niveles,** diez escenarios por tres niveles cada uno, **rescatando a una especie de pajarillos.** Es lo de menos. Lo de más es cómo hacerlo. El **stick rota en el sentido de las agujas del reloj** y debemos moverlo entre el laberinto de paredes tratando de no chocar más de tres veces con los laterales.

¿Qué sensación produce? El invento es un **"pique" total,** pero exige coordinación de cirujano. Nuestros movimientos y los del stick deben ser conjuntados, y el margen de error es mínimo. A todo esto los escenarios son muy vivos y el nivel gráfico es muy correcto, pero ni eso, ni siquiera el tema musical, influyen gran cosa a la hora de **jugar, que es el verdadero truco de kurukuru.** Puede que el astronómico nivel de dificultad sea la guinda del pastel, puede... pero lo que está claro es que garantiza duración. Igual que el modo challenge, aunque acaso tus neuronas pidan la dimisión. Será una derrota dulce, en todo caso. ¿Qué tal probar de nuevo mañana?

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **EIGHT**
- Tipo de juego: **PUZZLE HABILIDAD**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**



- **1-4 JUGADORES CON EL MISMO CARTUCHO**
- **30 NIVELES EN MODO HISTORIA, 5 DE PRÁCTICA Y 50 PUZZLES EN MODO CHALLENGE**
- **MODOS DE JUEGO: 4**



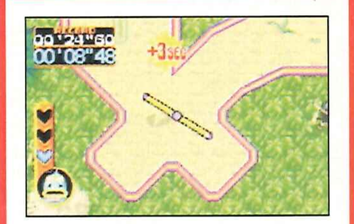
- PRECIO: **7.990 PTA (48 €)**



OPCIÓN MAPEADO

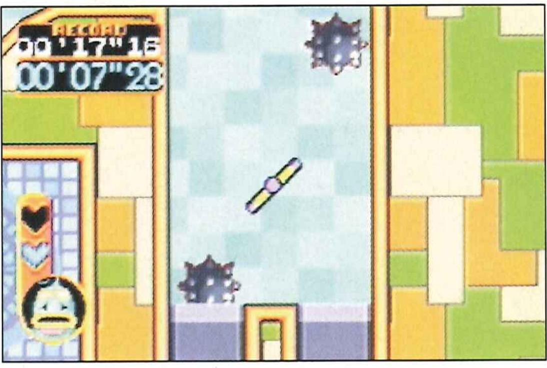
Entre las opciones en juego hay una que te permite contemplar el recorrido a vista de pájaro. Te vendrá bien para calibrar todos los obstáculos que quedan hasta la meta.

DISEÑO DE INTERIORES

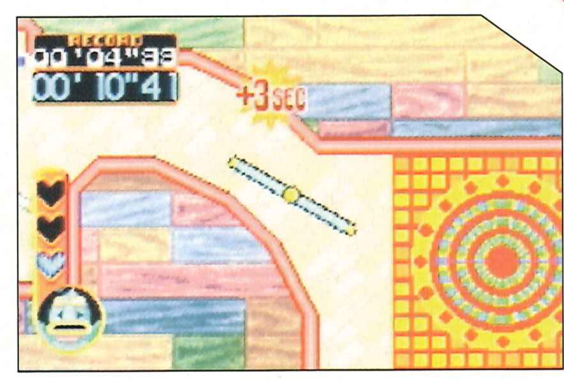




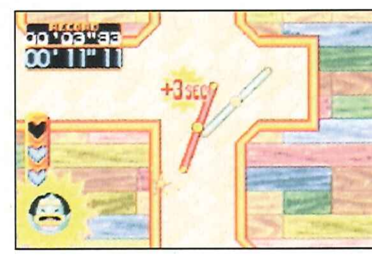
La de giros y contragiros a los que nos obligan, ¿verdad? El diseño está estudiado para que en un momento dado, en el instante preciso, quepas por ahí y vuelvas a girar en el segundo exacto.



El stick corto es la clave para superar un buen número de niveles. Prueba a cambiarlo al largo cuando creas que ya...



Vaya, a punto de llegar a meta un toquecito extra. Bueno, aún había margen de error, pero tres segundos suben al marcador.



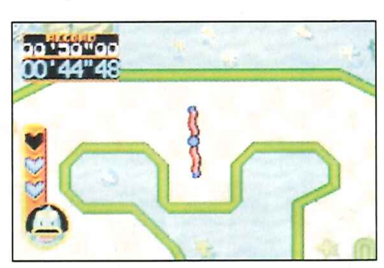
El botón A acelera la velocidad del stick. Úsalo para superar zonas estrechas.





Los corazones son zona de descanso que rellenan energía. Un respirito...

PISTA Una muy clara. Leedla bien, porque es importante. Si te resulta imposible superar un nivel, prueba a pulsar Select en la parrilla de salida. Sí, el stick es ahora más corto. Superarás esa fase, pero te estarás perdiendo algunos extras del juego.



Si llegas a meta sin ningún roce, tendrás una sorpresa en forma de bonus.

UN STICK MUY COQUETÓN

El stick puede tener **diversas formas y colores.** La variedad dependerá de los **ítems que recojáis** en algunos laberintos. Terminad la prueba y los conservaréis en la pantalla de opciones, desde donde podréis jugar con un pirulí rosa y amarillo, con forma quebrada, rayas y más colores que en el arco iris.





Los muelles cambian la dirección de giro del stick. Golpea una vez y ya está.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85

▲ La sensación es muy correcta. Muy buen uso del color y suficiente variedad de escenarios.

▼ La dinámica de juego limita el aspecto gráfico.

SONIDO 86

▲ Variedad y buenos efectos, sin llegar a ser despampanante.

▼ Muy japonesas. Al que le mole, bien, a los demás quizá les canse un poco.

JUGABILIDAD 91

▲ El manejo del stick es suave como la seda y los laberintos han sido perfectamente estudiados.

▼ A veces es casi imposible. Requiere coordinación y precisión de cirujano y piloto de cazas a la vez.

DURACIÓN 93

▲ Hay 35 niveles más 50 puzzles. Si los completas en modo "normal", descubrirás aún más secretos.

▼ O puede que te canses antes de tiempo y eches mano del stick corto... y te pierdas una parte del juego.

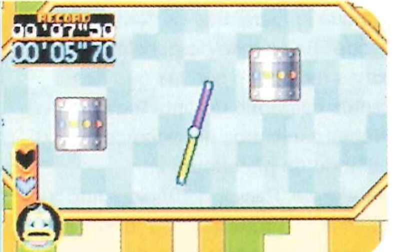
TOTAL 88

Un concepto enormemente simple que desborda jugabilidad a raudales. Las buenas ideas no tienen precio. Bueno sí, un exagerado nivel de dificultad. La posibilidad de configurar el stick parece una chorrada, pero tiene su aquel. Sobre todo porque los "adornos" hay que conseguirlos en cada nivel.

DESAFÍA Y GANA

*El modo Challenge son 50 puzzles que no se los salta un jinete de hípica. Diez niveles por cinco puzzles cada uno. **Recorridos cortos pero crueles,** donde podrás probar toda la habilidad que has ido adquiriendo en el modo principal. Con retos extra: aquí hay muchos obstáculos, chavalín.*





EL RANKING

No hay **ningún juego de GBA o de GBC** comparable a éste. Sin duda un **interesante estreno** dedicado a un tipo de público abierto a nuevas experiencias. En cuanto lo probéis, caeréis en la tentación. No es tan raro, sólo hay que jugarlo: **atrapa.**

No te pierdas los primeros trucos y clave para los juegos de Game Boy Advance en la página 79

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KCET**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ (8 ARCHIVOS)

- 1 JUGADOR
- RECORRERÁS EL CASTILLO DE DRÁCULA POR COMPLETO
- DECENAS DE ARMAS Y HECHIZOS PARA TU PERSONAJE
- LA MEJOR MÚSICA DE GBA



- PRECIO: **8.995 PTA (54 €)**

OK Nintendo Acción

¿Estacas? Puesss... ¡no quedan!

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

Son muchos los Castlevanias que han pasado por nuestras ancas (si no todos) y, dado lo que molaban, fueron degustados muy lenta y placenteramente. Ahora Konami nos trae la versión GBA y también la vamos a exprimir cual Drácula, pero... ¡donde nos dé la gana!

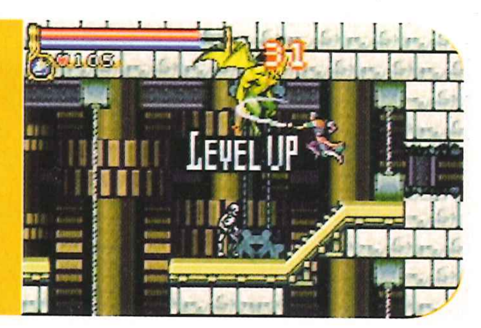
¡Al ataúd, pues!

El fin de todo Castlevania es machacar al pesado de Drácula, que no hace más que resucitar. Y, cada vez que lo hace, trae de "cuálo sabe aonde" un ejército de puñeteros con pintas raras, que son los que nos iremos cargando durante toda la aventura mientras no estemos saltando de plataforma en plataforma. Para ir defuncionando a los feos con más gracia y facilidad, podremos **ir cambiando de arma combinando unas cartas muy majas** que proporcionan efectos como **fuego en el látigo o un escudo de energía.** Pero esas cartas hay que ir encontrándolas, así que, seguir adelante significa esforzarse en la exploración del enorme castillo.

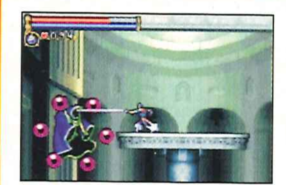
Y eso es **lo que más engancha de Castlevania, explorar.** Dejando aparte que de vez en cuando te encuentras un pedazo de bicho que ocupa más que la propia pantalla (bestialidad técnica ya en los albores de GBA), gusta encontrar nuevos enemigos con los que usar diferentes tácticas de ataque. Y también de defensa, porque podemos equipar a nuestro chaval con diferentes objetos que suben la energía, la inteligencia, la suerte... Un **toque rol** que se hace más evidente y agradable cuanto más ahondamos en las maravillas que, gracias a la tecnología de GBA, esconde Castlevania. Píllalo y babea.

LA EXPERIENCIA Y... ¡QUE SE ME COME!

La combinación entre RPG y aventura de plataformas tiene un curioso resultado que ya se pudo ver en Symphony of the Night. Nuestro personaje va ganando experiencia a medida que se carga los molestos enemigos, que al palmar dejan objetos equipables o utilizables.



¿TOMAS ALGO CONMIGO?






No, si no hay ni que invitarles. Los **monstruos gordos** de Castlevania la toman contigo nada más verte. Reposan en unas solitarias salas, que reconocerás por la puerta que se cierra sola a tus espaldas, hasta que aparece tu personaje. Los hay enormes y más moderados, pero todos tienen un nivel de dificultad que sólo los Castlevanieros aguantarán sin lagrimear.



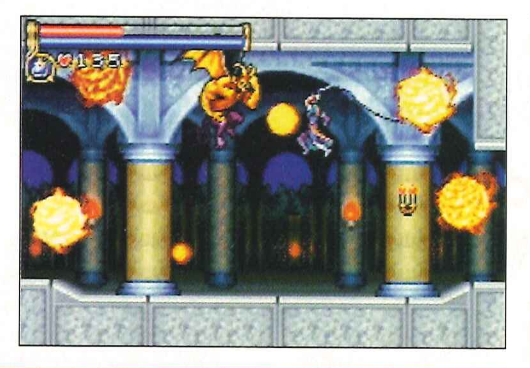
¡Mira, cabezas de Medusa! ¡Estos bichos ya los había en Vampire Killer! MSX2, sí.



Claro que, en aquella primera versión de Castlevania, no se veían estos decorados.

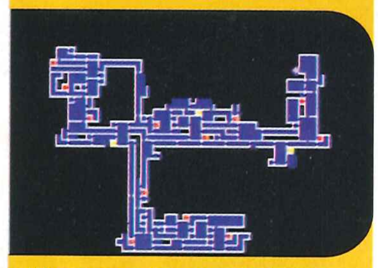


TODO alcanza un sobresaliente nivel en Circle of the Moon. Nada más comenzar, el jugador es abrumado con la incomparable potencia gráfica y sonora de GBA.



¡HUY, SE HA ROTO!

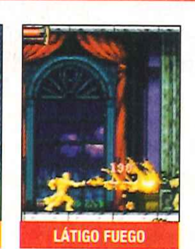
Pero no hay que preocuparse en absoluto, hombre. Si se rompe un trozo de escenario al darle con el látigo, es que has encontrado una habitación secreta. Para dar con ellas ayúdate del socorrido mapa.



¡Apartad, llevo póker de dioses!



ESPADA MANDRÁGORA



LÁTIGO MANDRÁGORA



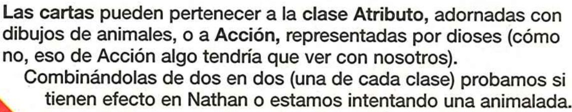
LÁTIGO FUEGO

ESPADA FUEGO







Las **cartas** pueden pertenecer a la **clase Atributo**, adornadas con dibujos de animales, o a **Acción**, representadas por dioses (cómo no, eso de Acción algo tendría que ver con nosotros).
Combinándolas de dos en dos (una de cada clase) probamos si tienen efecto en Nathan o estamos intentando una animalada.



He aquí la belleza de la vidriera gótica.



Las antorchas esconden regalitos ricos.



Esa calavera con alas de la columna está en el museo del Vaticano. ¡Lo juro por yo!



¡OH! ¡UN ARMA A... NU... TRI... CIONAL!

¡Adicional, Jimmy! Úsala pulsando Arriba mientras atacas. A veces es más efectiva que la principal; así, el agua bendita ayuda con enemigos estáticos, el hacha con voladores... Hay 5 diferentes.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96
▲ Los veremos mejores en el futuro, pero consiguen el ambiente religioso-malvado típico de Castlevania. Enorme.
▼ En comparación con otros juegos, resulta muy oscuro.

SONIDO 97
▲ Alucinarás nada más encender la consola con las voces, palabra. Música muy variada y con calidad Konami.
▼ Los efectos son nítidos pero quizá falte contundencia.

JUGABILIDAD 93
▲ Saltar y pegar sabe hacerlo todo el mundo. Y sólo tienes eso al comenzar. Luego se van añadiendo habilidades.
▼ Los "bichotes" son muy, muy difíciles. Alguno puede aparecerse en tus pesadillas.

DURACIÓN 93
▲ Recorrerás el castillo cada vez que consigas una nueva habilidad. Es dificilillo.
▼ Pero sólo tienes un castillo que explorar. Nada extra.

TOTAL 95

Con Castlevania comprobarás que la consola es de **32 bits.** De hecho, supera a Symphony of the Night, también en 32 bits. Al apartado gráfico de órdago, se le suma una **adicción** que va en progresión geométrica. ¿Puedo jugar con un Castlevania tan guay en cualquier parte? ¿en serio? ¡GRACIAS, KONAMI!

EL RANKING

1. Castlevania: Circle of the Moon.
Vale que tenía fácil llegar al primer puesto de su género, pero también es verdad que los siguientes lo tienen difícil. Casi tanto como os resultará cargaros a los enormes enemigos finales que muestran la gran tecnología de GBA. Y si además te gusta el rol, no te lo pienses: Castlevania es **inversión segura.**

¡Aún no sabes de lo que es capaz GB Advance? Pues date una vuelta por el Reportaje GBA pag. 14

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **DIGITAL ECLIPSE**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS ACCIÓN**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ (TRES ARCHIVOS)**
- **NIVELES: 68 FASES**



- **1 JUGADOR**
- **10 CONTINUACIONES**
- **LUGARES ESPECÍFICOS PARA SALVAR LA PARTIDA**
- **RAYMAN EMPLEA HABILIDADES EXTRAS**



- PRECIO: **8.995 PTA (54€)**

OK Nintendo Acción

Dichosos los habilidosos

RAYMAN ADVANCE

No vamos a descubrir ahora que existe un idilio claro entre los usuarios de Nintendo y Rayman, eso ya lo sabéis. Pero, ¿habrá sido capaz esta versión de mantener esa buena relación?

Sí, sí, nos gusta Rayman

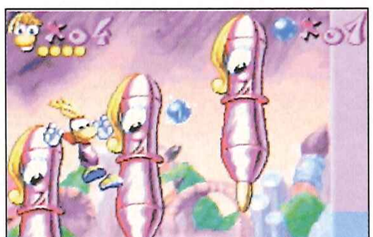
La respuesta es sí. Mucho más los habilidosos, con los que ya había establecido una más íntima, pero en general sí, le seguiremos queriendo. ¿Razones? La primera salta a la vista. **El formidable entorno gráfico.** Si quieres demostrarle a alguien la potencia de esta máquina, prueba con Rayman y ya verás. Él mismo está diseñado en talla XL y se mueve con **gran fluidez,** aunque el scroll no pueda decir lo mismo alguna que otra vez. Comparte protagonismo con una serie de tipos que no tardarás en conocer. A los grandes los engancharás enseguida con el guante volátil; los pequeños te traerán por la calle de la amargura, son esquivos, muchos, y el guante no es tan eficaz. Pero todos lucen bonitos y graciosos.

Segunda razón: **la jugabilidad.** Marca de la casa. Si conocéis la versión de PS, ya conocéis ésta. La conversión es casi directa, lo que por un lado es bueno **(divierte, pica y engancha** con sus saltos y desarrollo), y por otro malo, porque resulta **muy difícil.** No es sólo que el desafío vaya en aumento a medida que pasan los niveles, es que la clave será anticiparte siempre a los acontecimientos. Pero como en el anuncio de las patatas Lays, no podrás probar sólo una, y volverás a intentarlo y repetirás cuantas veces sea necesario. Muy bien, en la constancia está la virtud.

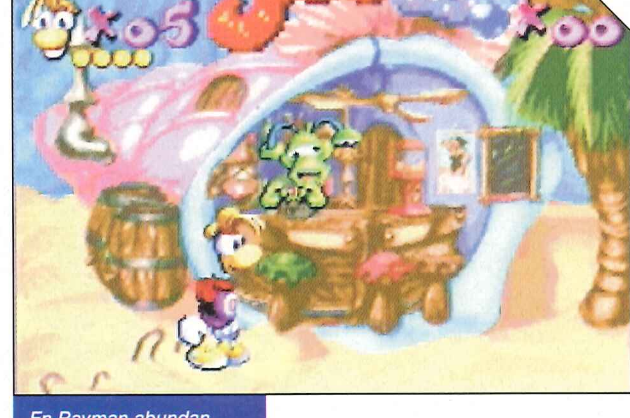


Algunos efectos técnicos demuestran la potencia de la Advance y el buen hacer de los desarrolladores de Rayman.





Estos bolígrafos tan majos en realidad son muelles plataforma sobre los que podemos rebotar.



En Rayman abundan simpáticos y extraños personajes. Fijaos en el dueño de esta taberna especial que vemos antes de empezar una de las fases. ¡Qué ojos!





Tarayzán nos salva en una fase de crecida de aguas. Con sus plantas mágicas escaparemos de allí.



El Puño-que-se-engancha es otro poder que adquiriremos a medida que avancemos en la aventura.



El músico nos regala la posibilidad de **volar** con las orejas. Practicad, porque os va a hacer buena falta.



El **puño lanzador** nos busca "nuevas plataformas" (como esa baya) y atonta a los enemigos.



No sabemos si es más difícil con luz o sin ella, el caso es que aquí nos ganamos **una bombilla.**



El recorrido está lleno de ricos ítems y puntos extra.



Una de las fases transcurre montado en una cuchara gigante y deslizante.



Momento clave del juego. El fotógrafo ha inmortalizado un "save point".

JUEGAZO

Empieza con muy buen pie la gente de Ubi en GBA. Rayman es un candidato claro de compra por su duración y gráficos.



En una de las fases viajamos a lomos del señor mosquito.



Recorre cada nivel hasta el último punto si quieres dar con las vidas extra.



Eh, ese tipo me va a dar opción de echarme unos bonus. A por ellos, ya.

¡SON LOS TOONS!

*El propio Mr. Dark, y si no sus bellacos, están dispuestos a defender sus fechorías a capa, espada y trabuco. No quieren que liberemos a los toons, pero con el **puño lanzador** y algo **de habilidad** no habrá obstáculo que se nos resista. Adiós, esbirro.*



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96

▲ Enséñale a tu amigo cómo luce una Game Boy Advance, con Rayman.
▼ Ralentizaciones en el scroll.

SONIDO 91

▲ La banda sonora es variada y de calidad, destacan los efectos.
▼ Ciertos sonidos metálicos. Lo demás va en gustos.

JUGABILIDAD 89

▲ El tacto se coge enseguida, y resulta muy agradable. Mola expandir nuestros poderes y lanzar guantes, volar, encaramarse...
▼ El nivel de dificultad no deja sitio a los novatos.

DURACIÓN 92

▲ Hay más de 60 niveles, y a partir del décimo la curva de dificultad sube de lo lindo. El encuentro con distintos personajes irá añadiendo salsa al recorrido.
▼ Abstenerse novatos, o al menos de habilidad media. Ésos, aún así, tendrán que echarle unas horas.

TOTAL 92

- Si te gustan las plataformas, Rayman es un candidato claro de compra. Para muchos, el mejor de los disponibles en la "primera tanda".
- Llegar al final no es lo que cuenta: antes hay que rescatar a los Toons, y mejor si pillas todos los ítems secretos.

EL RANKING

1. Super Mario Advance
2. Rayman

El del bigotes supera a nuestro Rayman en **dinamismo y profundidad de juego,** aunque Rayman le da un **baño gráfico** a tener en cuenta. No aparece **Castlevania** porque el de Konami tira de látigo y acción más de la cuenta.

Busca los primeros juegos de Game Boy Advance disponibles en nuestra Guía de compras Pag. 55

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: LEFT FIELD
- Tipo de juego: MOTOCROSS
- Idioma: TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- EXPANSION PAK
- RUMBLE PAK
- CONTROLLER PAK
- GRABA PARTIDAS



- DE 1 A 4 JUGADORES SIMULTÁNEOS
- 5 MODOS DE JUEGO
- EDITOR DE CIRCUITOS
- 20 CIRCUITOS (INDOOR, OUTDOOR Y STUNT)



- PRECIO:
9.990 PTA (60 €)

OK Nintendo Acción

Mono, casco, moto... ¡y palomitas!

EXCITEBIKE 64

Cuando era un chaval, mi prima me dio una vuelta en moto. Era la primera vez que montaba y, ¡qué sensación! Sobre todo al ver torcerse el mundo mientras mi prima me chillaba que nos íbamos a caer. Pero no, hoy no tengo miedo. Esto es sólo un juego, mi prima está afónica y...





Nos vamos a caer

Y de espaldas. El **aspecto visual** que presenta EXB, con o sin Expansion Pak, echa para atrás nada más encender la consola. Claro está que pocas veces hemos visto motos en N64, pero también que no imaginamos un **diseño más realista,** tanto en pilotos como en escenarios. Sólo en algunas colisiones notaremos la procedencia poligonal del piloto, o de ciertos adornos del circuito. Pero mientras... En carrera, desde la salida a la meta, **sentirás cada bache** del terreno en tu moto. A quien haya conducido una moto antes (mi prima) no le costará nada hacerse con los controles, pero sí **aprender a pilotar** (falta le hace, sí). El **modo tutorial** ayuda lo suyo pero, una vez en los **realistas circuitos** (en EXB te la juegas a cada curva) debes decidir tú cuándo meter el turbo, derrapar, frenar o usar malas artes, que también se puede con motivación y algo de maña. Y una vez escogido nuestro piloto ideal entre los seis disponibles, y aprendiendo a base de derrotas, es cuando EXB no deja que apagues la consola. El modo campeonato se encarga de ello. Si consigues la puntuación más alta (y sólo la más alta) en cinco carreras, abrirás **nuevos circuitos, niveles de dificultad y secretos.** Irresistible, vamos. Tanto como echarse aunque sea sólo una partida a un título que parece más de máquina arcade que de consola. No por su duración, pues extras tiene muchos y buenos, sino por conseguir que te pongas de los nervios con su **ambiente realista, potente y frenético.**

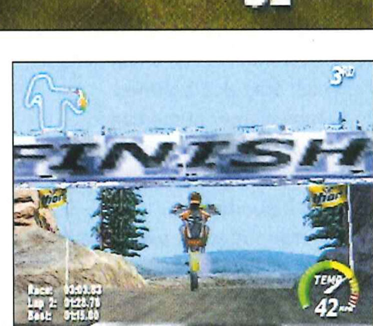


El momento más importante de la carrera, exceptuando los saludos a tu novia, es la salida. Cuídate de tocar ruedas ajenas porque caerse es muy fácil.

SI GANAS, ¡GANAS!

Cuesta lo suyo, pero una vez que empiezas a ganar campeonatos, no te extrañes si, en el momento de levantar la copa, también levantas el bloqueo de **nuevos circuitos y niveles de dificultad.** Además, también pueden premiarte con tracks especiales como el Soccer, el EXB original, el EXB 3D y el Climb Hill.







DE DOS A CUATRO



Dos jugadores pueden jugarse un **circuito Stunt,** donde puntúan la cantidad y variedad de piruetas.



Y si sois cuatro, el **fútbol** será uno de los minijuegos escondidos más apasionantes. Difícil pero arrasador.



Por supuesto, también hay carreras simples, en circuitos del cartucho o creados por ti mismo. Pique eterno.





Existen atajos en trazados exteriores. Como veis en esta repetición, andamos por un puente de madera. Lo difícil es encontrarlos en carrera.

En el modo Trial, podemos grabar (en el Controller Pak) nuestra mejor actuación en forma de fantasma.



La carrera del desierto infinito, además de divertida, resulta impresionante por el nivel técnico mostrado.

ARCADE de salón recreativo es el concepto más cercano a EXB. Nervios, ambiente y explosión jugable.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
▲ Aplica el realismo de las pantallas también a los movimientos. Sublime.
▼ En Hi-Res pierde velocidad. Y con varios jugadores, se reduce el tamaño de pantalla.

SONIDO 97
▲ Música cañera, motores a toda pastilla y un comentarista muy activo.
▼ No ha sido posible que el señor hable en castellano.

JUGABILIDAD 93

▲ Los controles son claros, la respuesta idónea y la dificultad retante.
▼ Se necesita tiempo de aprendizaje. Algunos detalles, como que te caigan encima y sólo te la des tú, enervan.

DURACIÓN 95

▲ Entre dificultad, modos ocultos y el editor de circuitos, tienes para meses.
▼ Deberían haber diseñado un campeonato a cuatro. Sería...

TOTAL 95

- La verdad es que es mejor no usar el Expansion para Hi-Res. Se ralentiza demasiado.
- La consola parece que vaya a estallar. Entre los motores, el guitarreo y el jaleo del comentarista... ¡la que arma!

LA REPETICIÓN

Si el juego ya muestra en carrera unos gráficos de lujo, efectos de luz y partículas en tiempo real, saltos estratosféricos y maniobras inconcebibles, espera a verlo todo en la repetición. Con un **despliegue de cámaras al estilo de una retransmisión televisiva,** las virtudes visuales de EXB pueden ser admiradas sin tensión y con palomitas.



Vuelo con motor pero sin alitas.



Un templo maya para admirar.



Mira, si tiene el pelo largo, la tía.

Atención al humillo ¡COF, COF!



Mucho mirarme pero no saluda.



¡Toma focos en toda la cara!

EL RANKING

1. Excitebike 64
2. Jeremy McGrath Supercross
3. Road Rash 64

Menos mal que ha llegado EXB, porque **el género,** la verdad, **andaba bastante flojillo.** EXB **supera a todos** sus rivales en todos los aspectos. Pruébalo aunque no te gusten las motos.

No sólo tienes los primeros, sino TODOS los trucos de ExciteBike 64 en nuestra sección Trucos N64

Una calva que vale 10.000 millones

ZIDANE FOOTBALL

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **CRYO**
- Desarrollador: **AQUA PACIFIC**
- Tipo de juego: **FÚTBOL**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Fases: **3 MODOS DE JUEGO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **2 JUGADORES**

- PRECIO: **5.995 PTA 36 €**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS Pequeños pero con detalles y bien animados. El scroll, excelente.	85
SONIDO Lo justito para tirar durante el partido y alguna melodía que no molesta en los menús.	78
JUGABILIDAD Rápido y suave, ganar cada encuentro te costará sudar.	87
DURACIÓN Aunque sus modos de juego son escasos, el desarrollo es divertido y ofrece la suficiente dificultad.	84
TOTAL	**85**

Uno de los jugadores europeos más cotizados, finalmente ficha por Game Boy y se pone a nuestras órdenes. Al fin todos podremos disfrutar de sus habilidades en cualquier lugar.

Siempre que no te importe jugar con Francia...

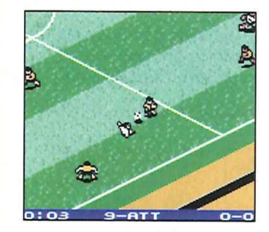
Y es que se nos ofrece la posibilidad de disputar partidos con **16 selecciones** nacionales, y España es una de ellas. La "mala" noticia es que para manejar al ansiado Zidane tendremos que escoger a nuestros vecinos de Francia (Ummm...).

Tras unos sencillos menús de opciones en los que podremos elegir modo de juego, formación y algunos parámetros del partido (tiempo, dificultad), saltaremos al césped. Allí demostraremos nuestras habilidades, y con tan sólo dos botones podremos ejercer numerosas acciones, como **regatear, pasar, adelantarnos el balón,** centrar o disparar a puerta.

La perspectiva se puede elegir. Por defecto será lateral, pero podemos cambiarla a una cenital o a una atractiva isométrica (más difícil de jugar). El trabajo realizado a **nivel gráfico es excelente** y cualquiera de las perspectivas muestra un scroll muy decente y unas animaciones notables.

El desarrollo de los partidos es rápido, a veces demasiado. Incluso puede llegar a ser embarullado, al juntarse excesivos jugadores en una zona. Pero en general se maneja bien, gracias al buen control y la **rápida respuesta** de los jugadores a nuestras órdenes. Además el **simulador es exigente** y marcar, aún en el nivel más fácil, nos costará horrores. Esto seguro que atrae a los amantes de los juegos de fútbol.

En resumen, **un buen juego, atractivo visualmente** pero durillo de pelar, que gratificará a los amantes del deporte rey.



Con los pies por delante y cien cañones por banda...



El partido siempre se inicia con una vista lateral.



Ni el mismísimo Figo soñaría con un pase así...



¡ES ÉL!, ¡ES ZIDANE!

Claro que con un sprite tan pequeño no han podido dibujarle la calva. Para controlar a la estrella francesa tendrás que seleccionar a Francia. Aprovéchate de sus habilidades para destrozar al rival. Eso sí, también tendremos que manejar a sus diez compañeros. Esto... ¿no podríamos nacionalizarlo?



¡Árbitro! ¡Casi me matan y usted ni caso! ¿Tarjeta por protestar? ¿¡A miiii!?

Este delantero se cree muy listo... aún no conoce mis "argumentos" defensivos...

¿Y DE OPCIONES?

*Podemos jugar **partidos, torneos configurables** o bien un **modo arcade** en el que tendremos que ir derrotando a las selecciones que nos proponga la máquina, de las 16 disponibles. Tácticamente podremos determinar la formación entre las tres que se ofertan. Bueno, menos da una piedra...*





A ver cómo salgo yo de ésta. Si ya me lo decía mi madre, no te hagas del Atleti...

Escupiendo venganza

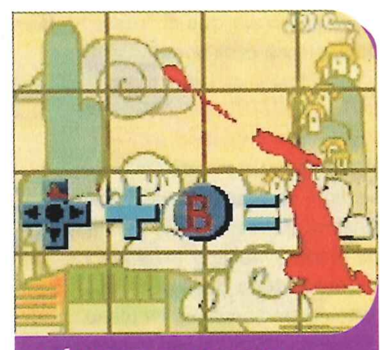
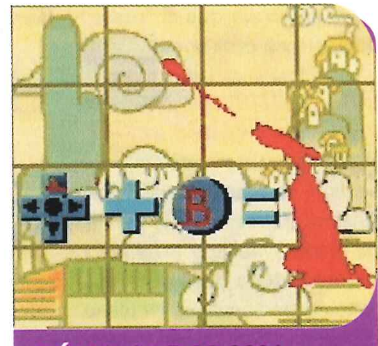
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

Desde hace tiempo es costumbre en el mundo consolero adaptar los éxitos cinematográficos de Disney a la mayoría de las plataformas. Ahora le llega el turno a «El emperador y sus locuras» que inevitablemente se ha hecho hueco en Game Boy.

Ahora a cuatro patas...

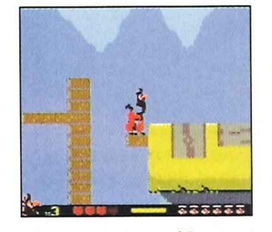
Para los que no hayáis visto aún la película, deciros (a parte de que no os la perdáis) que el argumento se basa en la transformación del emperador Kuzco en llama (sí, de ésas que escupen) por su pérfida consejera. Nuestra misión será por tanto descubrir el antídoto para devolverlo a la normalidad. Con la ayuda de Pacha, un amable y asentado campesino, atravesaremos los pertinentes niveles con un **notable estilo plataformero**. En ellos, además de ir deshaciéndonos de los peliculeros enemigos, tendremos que hacer gala de nuestra habilidad en pequeños retos que el desarrollo del juego nos irá planteando, como **activar interruptores** o buscar a Pacha para que nos enseñe la salida. Vamos, que no todo será saltar.

Gráficamente, aunque mantiene un nivel técnico más que aceptable, nos enseña unos **escenarios** algo **vacíos,** lo que nos da la sensación de un acabado precipitado. Por esta razón y porque que no aporta grandes novedades al género, puede decepcionar a un público exigente. Pero no preocuparse, como contrapartida ofrece muchas **horas de diversión y entretenimiento.**

CÓMO SER LLAMA

Nadie nace sabiendo desenvolverse por la vida siendo una llama, claro está. Y, lógicamente, nuestro egocéntrico emperador no domina la materia. Por ello, durante el juego iremos encontrando pergaminos explicativos como éste.



Como veis, los gráficos son mejorables.



Estos jarrones esconden gratas sorpresas...



Pacha conoce la salida de todos los niveles. Búscale.

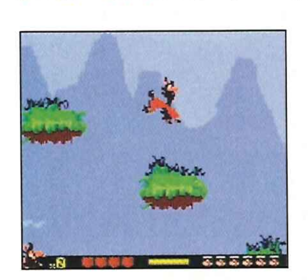
Los babuinos son de los enemigos más peligrosos.¡Cuidadín!



La embestida será una de las acciones más utilizadas.




He aquí la fauna enemiga, y nosotros, a escupitajos...¡ole!



Saltos como éste serán la desdicha de nuestras pezuñas.



Las escobas de por aquí, muerden. Así que ojo.



He aquí la escupidera mágica. No preguntes para qué sirve.



Parece que este escorpión tiene cara de pocos amigos...

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **SANDBOX STUDIOS**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Fases: **6 MUNDOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **PASSWORDS: NO**
- **1 JUGADOR**

PRECIO:
6.995 PTA 42 €

EL ANÁLISIS



GRÁFICOS 79
Los personajes, fieles a la película. El resto, algo simplones y poco originales.

SONIDO 82
Los sonidos y la música acompañan sin destacar.

JUGABILIDAD 85
Avanzaréis cómodamente por los escenarios, aunque el control podría haberse mejorado.



DURACIÓN 85
Si lo tuyo son los plataformas, te divertirá hasta que lo acabes, pero si eres un poco exigente...



TOTAL 83

En esta sección encontrarás varios títulos de GBC para un público joven como Rocket Power **pag. 50**

Deportes con otro aire

ROCKET POWER GETTING AIR

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: THQ
- Desarrollador: TIERTEX
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Fases: 8 PRUEBAS + 2 BONUS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

- PRECIO:
  6.490 PTA 39 €

Una de las cosas con que más disfrutamos los jóvenes de hoy en día en nuestros (múltiples) ratos de ocio, es practicando alguno de los llamados deportes alternativos. Y no nos referimos a eso de sacarse la "chuleta" en medio de un examen sin que el "profe" nos pille, sino a otra cosa...

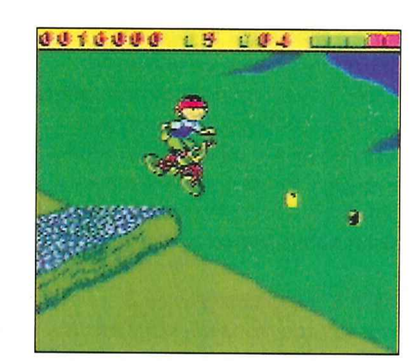
Oye, y vosotros ¿quiénes sois?, ¿de dónde venís?

Y es que no hay nada mejor para sentirse vivo que, por ejemplo, lanzarse montaña abajo con la tabla de "snow" y realizar (o, al menos intentarlo) toda clase de piruetas y saltos espectaculares en pleno descenso. Algo así han debido de pensar en los estudios de Tiertex, y por ello han querido brindarnos la oportunidad de hacer eso y mucho más en la pantalla de nuestra Game Boy, con un toque muy desenfadado.

En Rocket Power vamos a poder hacer **surf, snowboard o incluso patinaje en plena calle,** manejando a unos chavales que llegan directamente desde una **serie americana de dibujos animados.** Por desgracia, el principal punto débil del juego reside precisamente en sus protagonistas, ya que son desconocidos por estos lares, con la consiguiente **falta de gancho y tirón** que supone.

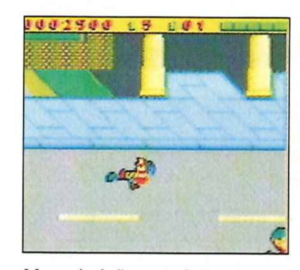
Por lo demás, el juego presenta unos **gráficos correctos** pero con altibajos, sprites grandes y bien resueltos que chocan con unos fondos demasiado simples, casi inanimados y con poca variedad de colores. En cuanto a los movimientos de los chicos creemos que no están mal, pero que se echan en falta bastantes más.

Todo esto da como resultado un juego más bien **normalito,** al que le faltan más "punch" y carisma.





Los niveles nevados son los más fáciles del juego. Será que el snow es sencillito.



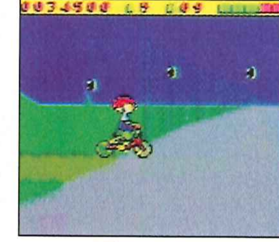
Menudo leñazo te has pegado, amigo. ¡Más cuidado!



Este es el lugar por el que accedes a las distintas fases.



Si no queréis acabar pronto, ¡a subir la dificultad!



Haces bien en ponerte el casco, nunca se sabe...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79
Un tanto irregulares, sobre todo en cuanto a los decorados.



SONIDO 81
Cara y cruz: el premio es para las melodías, que acompañan perfectamente al desarrollo. Los efectos, casi inéditos.



JUGABILIDAD 80
Una vez que te pones se deja jugar, pero le faltan modos, como puede ser uno de acrobacias.

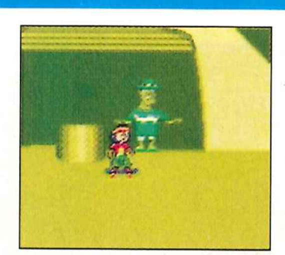


DURACIÓN 78
Recomendamos que juguéis en el nivel de dificultad máximo.

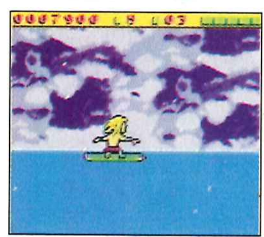
TOTAL 79

TAMBIÉN PODÉIS SURFEAR









Cuando completéis un número determinado de fases, basta hacer una visita a los dos tipos que están de pie frente a los locales (uno en la parte de arriba y el otro en la zona inferior), para acceder a dos fases con el surf como protagonista.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO 64

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



▷EA/EUROCOM ▷Espías
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, E
Catorce misiones, tres niveles de dificultad, multijugador y un gran acabado técnico.

Puntuación 92

1080° SNOWBOARDING



▷NINTENDO ▷Snowboard
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-2J, R
El título más realista de su género. Ofrece un control exquisito y piruetas chachis.

Puntuación 94

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un discípulo de Turok con acción continua y buen ambiente peliculero.

Puntuación 90

BANJO-TOOIE

▷NINTENDO ▷Aventura
▷12.990 ptas (78€) ▷1-4J, R, E



Toda la calidad técnica que Rare da a sus juegos, en la segunda aventura del pollo y el oso. Si tienes la primera, no te pierdas su continuación. Encontrarás todos los secretos que no pudiste conseguir en ella, una longitud de juego aún mayor, y los escenarios más profundos vistos en N64. Si además te gusta reír, no te preocupes, la traducción al castellano te hará caerte de la silla (por la risa, no porque esté coja).

Puntuación 97

DESTRUCTION DERBY 64



▷THQ ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.

Puntuación 89

"¿Pataformas?" ¿Por y para todos lados? Donald Duck Cuac Attack por diez verdes.

DONALD DUCK CUAC ATTACK



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.

Puntuación 89

DONKEY KONG 64



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷11.490 PTA (69 €) ▷1-4J, R, E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

Puntuación 97

DUCK DODGERS



▷INFOGRAMES ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, R
Cinco planetas para explorar con el héroe más pato de la galaxia. Buen nivel y humor.

Puntuación 90

EARTHWORM JIM 3D



▷VIRGIN ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.

Puntuación 85

F-1 WORLD GRAND PRIX



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.

Puntuación 92

Viene el calor, ¿te apetece ahora la nieve de 1080°? Consíguelo por 8.990 pta.

F-1 WORLD GRAND PRIX 2



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R
La secuela que mejora al original. Pilotos, escuderías y circuitos oficiales.

Puntuación 96

GOEMON MYSTICAL NINJA 2



▷KONAMI ▷Aventura
▷4.490 PTA (30 €) ▷1-2J, C, R
Plataformas, acción y algo de Rol. Perfecto para jugar a pachas con tu hermanito.

Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. Banjo-Tooie
2. Pokémon Stadium
3. Majora´s Mask
4. Mario Tennis
5. Perfect Dark
6. Pokémon Snap
7. Mario Party 2
8. Pokémon Puzzle League
9. Donkey Kong 64
10. Super Smash Bros

HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS



▷TITUS ▷Rol
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J, C, R
Una aventura de gráficos notables, acción moderada y buen humor. Fans de la serie.

Puntuación 80

GOLDENEYE 007

▷NINTENDO ▷Espías
▷6.490 ptas (39€) ▷1-4J, R



El primer "mazazo" de Rare en N64. Este shooter de espías copó las listas de ventas mundiales gracias a su realismo gráfico, la increíble inteligencia artificial que demuestran todos los enemigos y una jugabilidad ejemplar. Un imprescindible para todo tipo de jugador, lleve tiempo en esto o no. Además, el precio no deja lugar a dudas. Cómpralo o cómpralo. Tú eliges.

Puntuación 94

LA NOVEDAD DEL MES

EXCITEBIKE 64



▷NINTENDO ▷Motocross
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, C, E
Ni "yo es que las motos...", ni nada. El juegazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos, durante un minuto. Desde entonces te parecerá imposible no querer pilotar tu moto lo mejor posible, saltar más alto, más lejos... ¡ganar! Total para un jugador, completo para varios, y además con editor de circuitos.

Puntuación 94

ISS 2000



▷KONAMI ▷Fútbol
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R
Aun sin muchas novedades respecto a la edición anterior, sigue siendo el mejor.

Puntuación 88

No hay más narices. Si no te haces con Excitebike por 10.000, no eres nintendero.

INT. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES



▷KONAMI ▷Deportivo
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C, R, E
Machácate los dedos en 14 pruebas de enorme belleza y realismo. De lo mejor.

Puntuación 91

JET FORCE GEMINI



▷NINTENDO ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

Puntuación 95

KNOCKOUT KINGS 2000



▷EA ▷Boxeo
▷9.990 PTA. (60 €) ▷1-2J, C, R, E
EA te brinda 25 boxeadores reales, control intuitivo y ambientazo gráfico y sonoro.

Puntuación 86

¿Quieres coches? ¿y rápido? Pues por 6.490 tienes todos los F-1 de Monaco GP 2

LAMBORGHINI



▷TITUS ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, C, R
Su jugabilidad y la cantidad de modos y coches, merecen la pena por este bajo precio.

Puntuación 80

¿Los quieres rápidos, muchos y baratitos? ¡Pues Micro Machines! ¡Sólo 2.000 pelas!

LYLAT WARS



▷NINTENDO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.

Puntuación 88

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.

Puntuación 88

MARIO PARTY 2

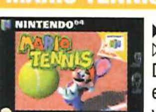
▷NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 ptas. (60€) ▷1-4J, R



No es que divierta, es que, si no lo tenéis, no sabéis lo que es la diversión en grupo. Los 56 minijuegos en los que corres, pescas, bombardeas, bailas, trepas, y, sobre todo, te partes de risa, son la excusa perfecta para invitar a tres amigos una tarde de domingo. Además, si estás solito, también puedes ir comprando minijuegos, sacando tableros ocultos o batiendo records.

Puntuación 92

MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.

Puntuación 93

MICKEY'S SPEEDWAY USA



▷NINTENDO ▷Carreras
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.

Puntuación 89

MICRO MACHINES 64 TURBO



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷1.990 PTA (12 €) ▷1-8J, E, R
Oferta precio Centro Mail
Jugabilidad a tope, precio mínimo y fiesta asegurada.

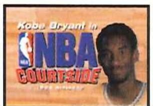
Puntuación 90

LOS 10 JUEGOS DE N64 MÁS VENDIDOS EN USA

Datos de Amazon.com

1	Pokémon Stadium 2	Nintendo
2	Super Smash Bros	Nintendo
3	Paper Mario	Nintendo
4	Donkey Kong 64	Nintendo
5	Zelda Majora's Mask	Nintendo
6	Super Mario 64	Nintendo
7	Dr. Mario 64	Nintendo
8	Mario Tennis	Nintendo
9	Snowboard Kids 2	Atlus
10	The world is not Enough	EA

NBA COURTSIDE



▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.

Puntuación 90

MONACO GP 2



▷UBI ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.

Puntuación 93

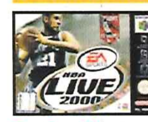
NBA JAM 2000



▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.

Puntuación 92

NBA LIVE 2000



▷EA ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.

Puntuación 91

LOS FAVORITOS DE JAVIER DOMÍNGUEZ

01. Mario Tennis
02. ExciteBike 64
03. Mario Party 2
04. Banjo-Tooie
05. Perfect Dark
06. Majora´s Mask
07. 007 The World is not enough
08. Banjo-Kazooie
09. Pokémon Stadium
10. Shadowman

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷KIRBY 64
▷NINTENDO
Este plataformas de dos dimensiones y media está a punto de caramelo. Los escenarios os impresionarán, pero lo mejor será el control sobre Kirby, un encantador personaje capaz de volar, flotar, rodar, nadar...

DENTRO DE DOS MESES...



▷PAPER MARIO
▷NINTENDO
Volverán Mario, Peach y Bowser para dejarnos rescatar a la chica por enésima vez. Pero ahora no sólo bastará con saber saltar a tiempo, el juego será Rol, con un sistema de combate innovador, una bella historia, amigos que te acompañarán en la lucha, muchos enemigos a los que derrotar. Y lo bueno es que vendrá traducidito al castellano.

PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, R, E, T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

POKéMON PUZZLE LEAGUE

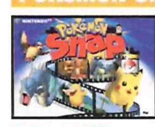


▷NINTENDO ▷Tetris
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos rodeados por el mundo Pokémon.

Puntuación 90

¿El último éxito Pokémon? Por 10.990 lo tendrás: Pokémon Puzzle League

POKéMON SNAP



▷NINTENDO ▷Fotografía
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

LOS 10 JUEGOS DE NINTENDO MÁS VENDIDOS EN JAPÓN

Datos del 20 de Mayo

1.	Birth Pirate Dreams	GB	Banpresto
2.	Super Mario Advance	GBA	Nintendo
3.	Dragon Quest 2: Iru's	GB	Enix
4.	Dragon Quest 2: Ruka's	GB	Enix
5.	Hamster Tarou 2	GB	Nintendo
6.	F-Zero Advance	GBA	Nintendo
7.	Bomberman Story	GBA	Hudson
8.	Mobile Golf	GB	Nintendo
9.	Rockman EXE	GBA	Capcom
10.	Animal Forest	N64	Nintendo

POKéMON STADIUM



▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, T
La estrategia de la lucha PKMN con enormes gráficos y doblado al castellano.

Puntuación 93

QUAKE 64

▷GTI ▷Shoot'em UP
▷1.990 PTA (12 €) ▷1-2J, R, C
Oferta precio Centro Mail
Si te gustan los shoot'em up subjetivos, ¡¡una ganga!!

Puntuación 83

RAYMAN 2



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación 95

RIDGE RACER 64

▷NAMCO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

ROAD RASH 64



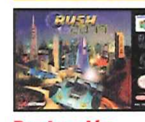
▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R, E
Carreras a lo bestia, con motoristas "pegadizos". Flojo técnicamente, pero jugable.

Puntuación 79

LOS FAVORITOS DE JUAN CARLOS GARCÍA

01. Mario Tennis
02. Excite Bike 64
03. Perfect Dark
04. 007 The world is not enough
05. Pokémon Snap
06. Banjo-Tooie
07. Pokémon Puzzle League
08. Majora´s Mask
09. Rayman 2
10. Ridge Racer 64

SAN FRANCISCO RUSH 2049



▷MIDWAY ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R, E
¿Te gusta hacer el cabra? Coge uno de estos coches y goza de su increíble control.

Puntuación 90

SHADOWMAN



▷ACCLAIM ▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J, C, R, E
Con Mike LeRoy te adentrarás en el mundo de los muertos. Una aventura espeluznante.

Puntuación 93

STAR WARS EPISODE 1 RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R, E
Alto nivel gráfico y más alta velocidad para disfrutar con Anakin de 25 circuitos.

Puntuación 93

SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

¿Que aún no tienes Ocarina of Time? Vamos hombre, ¡coge 9.500 pelas y a por él!

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



▷NINTENDO ▷Rol
▷12.990 PTA (78 €) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷Rol
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

THE NEW TETRIS



▷NINTENDO ▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J
Adictivo, ¿verdad? Pues súmale varios modos de juego y cuatro a la vez.

Puntuación 91

¡Agua! ¡ARF! ¡Agua y motos de agua! Wave Race 64 por 6.500 pesetas

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

Puntuación 94

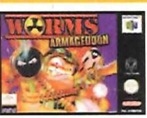
WAVE RACE 64



▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

WORMS ARMAGEDDON



▷INFOGRAMES ▷Estrategia
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C
Maneja tu ejército de gusanos con cerebro para conseguir superar 30 misiones.

Puntuación 88

MINI GUÍA GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON



▷KONAMI ▷Aventura
▷8.995 PTA (54 €) ▷1J
Un apartado gráfico de órdago y adicción por las nubes. La consola tiene 32 bits, sí.

Puntuación 95

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY



▷NINTENDO ▷Velocidad
▷7.990 PTA (48 €) ▷1-4J, 1 CARTUCHO
Superior a la prodigiosa versión de Super Nintendo. Te harás una idea de los "caballos" de esta máquina.

Puntuación 93

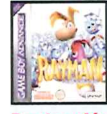
KURUKURU KURURIN



▷NINTENDO ▷Puzzle-habilidad
▷7.990 PTA (48 €) ▷1-4J, 1 CARTUCHO
Una sorpresa de jugabilidad y adicción. La mecánica es simple, pero atrapa a la primera.

Puntuación 88

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas-acción
▷8.995 PTA (54 €) ▷1J
Escenarios impresionantes, Rayman enorme y un nivel de dificultad que llega a poner de los nervios.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.990 PTA (48 €) ▷1-4J, 1 CARTUCHO
Un fantástico dos en uno, con Super Mario Bros. 2 perfectamente actualizado y Mario Bros. para 4.

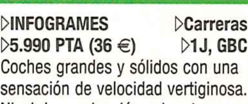
Puntuación 94

ABREVIATURAS UTILIZADAS ▷ J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS


▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontraremos a los personajes de la película/libro. Para peques.
Puntuación 80

ALONE IN THE DARK
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Nuestros sueños se han hecho realidad y ya tenemos aquí la peor de las pesadillas para nuestra GBC. ¿Masoquistas? No, que va, pero a quién no le gusta pasar un ratillo de miedo si los gráficos son tan impresionantes y la jugabilidad está por las nubes. El desafío está servido. Harías bien en aceptarlo.
Puntuación 94

ARMY MEN 2

▷3DO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
El juego de los soldaditos raya a un buen nivel. Mucho más divertido y manejable que la anterior versión.
Puntuación 85

BARÇA MANAGER 2000

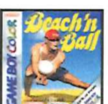
▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PCFútbol.
Puntuación 89

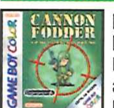
BATMAN OF THE FUTURE

▷UBI SOFT ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat´em up bien estructurado y entretenido.
Puntuación 80

BLADE

▷ACTIVISION ▷Beat´em up
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat´em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

BEACH´N BALL

▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
Puntuación 90

CANNON FODDER

▷CODEMASTERS ▷Acción/estr.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Mezcla de estrategia y arcade, con altísimas dosis de diversión. Como la versión de SNES, pero en GBC.
Puntuación 85

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

▷THQ ▷Motocross
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Original y completo, permite competir contra las "bestias" de este deporte en escenarios 3D.
Puntuación 80

CHICKEN RUN

▷THQ ▷Estrategia
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Guía a los polluelos a la libertad enfrentándote a los obstáculos y sistemas de seguridad de la granja.
Puntuación 84

CROC 2


▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.
Puntuación 89

DONKEY KONG COUNTRY
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42 €) ▷1/2J, GBC, Infrarrojos
Rare ha exprimido la tecnología GBC, creando un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. Diddy y Donkey se alternan en las 41 fases que nos separan de K. Rool. Por el camino hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril en barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis.
Puntuación 97

DRIVER

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

EL DORADO

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Ayuda a Tulio y Miguel a recuperar el mapa de El Dorado, y de paso ¡a ver si se hacen ricos!
Puntuación 78

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Versión plataformera de la peli de Disney recién estrenada. Si no eres demasiado exigente, te encantará.
Puntuación 83

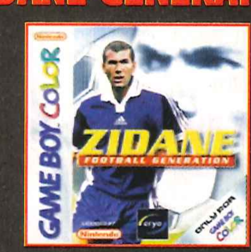
LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
01. POKéMON PLATA
02. POKéMON ORO
03. POKéMON PINBALL
04. POKéMON AMARILLO
05. DONKEY KONG COUNTRY
06. SUPER MARIO BROS. DELUXE
07. WARIOLAND 3
08. POKéMON AZUL
09. POKéMON ROJO
10. MARIO TENNIS

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▷EA SPORTS ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un revolucionario engine 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

GIFT

▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

LA NOVEDAD DEL MES
ZIDANE GENERATION

▷CRYO ▷Fútbol
▷6.490 PTA (39 €) ▷1/2J, GBC
El "calvo" de oro ha fichado por Cryo, si bien nos ofrece su "lado" de la selección francesa. Protagoniza Zidane un exigente simulador de fútbol con un juego rápido y preciso. Destaca especialmente el trabajo gráfico de los diseñadores, que nos permite elegir la mejor perspectiva de juego.
Puntuación 85

HORMIGAZ RACING

▷EA ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.
Puntuación 89

HYPE-THE TIME QUEST
▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
Puntuación 88

INDIANA JONES

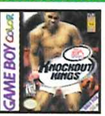
▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
Puntuación 88

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

▷KONAMI ▷Atletismo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.
Puntuación 90

INTERNATIONAL KARATE


▷VIRGIN ▷Kárate
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
Puntuación 85

KNOCKOUT KINGS 2000

▷EA SPORTS ▷Boxeo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Simpático (qué cabeza tienen los boxeadores) y completito (10 luchadores), pero muy fácil.
Puntuación 75

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY

▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2 J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

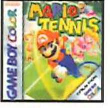
METAL GEAR SOLID
▷KONAMI ▷Aventura
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Redescubre la aventura original de Konami para N.E.S., su nuevo argumento, su apartado técnico impresionante y su gran duración gracias a las nuevas misiones VR. Los textos en castellano nos ayudan a paladearlo todo, aunque la traducción sea de lo poco criticable.
Puntuación 94

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
Puntuación 88

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS


▷NINTENDO ▷Tenis
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

MICKEY'S SPEEDWAY USA



▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.

Puntuación 91

MERLIN



▷ELECTRONIC ARTS ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Merlín defender el reino a base de láseres, a lo largo de 5 fases. Tiene chispa, pero no termina...

Puntuación 82

MICKEY'S RACING ADVENTURE

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Carreras al estilo Micromachines, sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.

Puntuación 91

MICROMACHINES V3



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...

Puntuación 92

MISSION:IMPOSSIBLE



▷INFOGRAMES ▷Aventura de espías
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC, Inf.
Una atractiva aventura de espías que incluye agenda y mando a distancia por infrarrojos.

Puntuación 89

PAPYRUS



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los detalles de los escenarios y las animaciones de los sprites son sus más aspectos más destacados.

Puntuación 85

PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

POKéMON AMARILLO

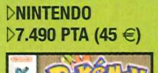


▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
El cartucho responsable de la Poké-manía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.

Puntuación 91

POKéMON ORO Y PLATA

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45 €) ▷1/2J, GB, Infr., Printer





Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unowon, nuevo mundo... ¡¡te atraparán!!

Puntuación 97

POKéMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

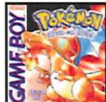
▷NINTENDO ▷Tetris
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2 J, GBC



Es nuestra portada y también uno de los juegos más divertidos a los que te enfrentarás en GBC. Tiene ritmo, tiene Pokémon, tiene tirón y te va a revolucionar el coco. Encaja esa pieza, consigue combos, vence a ese entrenador y ¡hazte con el equipo de 9 Pokémon! Y lo mejor, juega con los Pokémon de Oro y Plata.

Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL



▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD

▷NINTENDO ▷Cartas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

PORTAL RUNNER



▷3DO ▷Plataformas-Acción
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
La "secundaria" de Army Men con un papel en solitario de plataformas y armas tomar.

Puntuación 87

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

SWIV



▷SCI ▷Shoot'em Up
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un arcade de disparos puro y muy, muy duro. Prueba con este mata-mata de excelente realización.

Puntuación 85

ROAD CHAMPS



▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.

Puntuación 89

ROLAND GARROS



▷CRYO ▷Tenis
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.

Puntuación 91

SCOOBY DOO



▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.

Puntuación 90

SPIROU



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GBC
Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.

Puntuación 88

STAR WARS RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.

Puntuación 80

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷X-MEN WOLVWERINE'S RAGE
▷Activision
En julio está previsto el lanzamiento de este beat'em up que nos pondrá en la piel solicitadísima (sobre todo por parte de unos laboratorios) del gran Wolverine. Habrá acción y muchos golpes, así que no perdéroslo.

DENTRO DE 2 MESES...

▷COLIN MCRAE RALLY
▷CODEMASTERS
En agosto, THQ pondrá en la calle el juego de rallys más esperado por los pilotos de GBC. Ya se han mostrado las primeras pantallas y estamos deseando ponernos a sus mandos.

DENTRO DE 3 MESES...

▷THE NEW ZELDA
▷NINTENDO
Finales de septiembre es la cita con las dos nuevas entregas de Zelda: the Oracle of Ages y the Oracle of Seasons. Dos aventuras interconectadas que van a romper todos los moldes.

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES



▷THQ ▷Acción-puzzle
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.

Puntuación 79

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

SUPERNENAS (MOJO JOJO)

▷UBI ▷Plataformas
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Las heroínas de la tele protagonizan una aventura simple pero endiabladamente adictiva.

Puntuación 82

SUPERCROSS FREESTYLE



▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷5.490 PTA (33 €) ▷1J, GBC
Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el engine evolucionado de V-Rally.

Puntuación 89

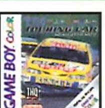
SUZUKI ALSTARE



▷UBI SOFT ▷Carreras
▷5.490 PTA (33 €) ▷1-2J, GBC
Del estilo de Supercross, pero cambiando motos de cross por monturas de carretera.

Puntuación 79

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.

Puntuación 91

TONIC TROUBLE



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.

Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.

Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2



▷KEMCO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.

Puntuación 85

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.

Puntuación 91

WACKY RACES



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".

Puntuación 87

WARIOLAND 3

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS



▷ACTIVISION ▷Lucha
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men combinados en un beat'em up clásico.

Puntuación 85

NUESTRA RECOMENDACIÓN Entra en la gran familia Pokémon con las nuevas ediciones Oro y Plata. Alrededor de 7.000 ptas cada una.

- Descripción y localización de las Máquinas Ocultas.
- Todos los secretos sobre la cría de Pokémon y la guardería.

Claves para todos los entrenadores Pokémon

POKéMON ORO Y PLATA 2

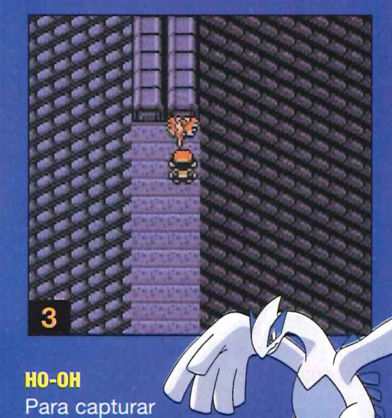
Esta segunda entrega de la GUÍA POKéMON ORO/PLATA te sigue contando novedades y secretos de este apasionante juego. Ya sabes que tienes nuevas especies por descubrir, pero todavía hay que profundizar en su naturaleza, hablar de las nuevas MT y contaros detalles sobre una guardería que permite criar e investigar nuevos Pokémon.

LOS POKéMON LEGENDARIOS


1



2


3

En Pokémon Oro y Plata tenemos **cinco Pokémon legendarios, tres gatos y dos pájaros.** Los tres primeros los tendrás que liberar en la **TORRE QUEMADA** que hay cerca de **CIUDAD IRIS.** Son tres estatuas que al cobrar vida [1], se convertirán en **Raioku, Entei y Suicune** y se dispersarán por el mundo de JOHTO. Son difíciles de capturar, porque cambian constantemente de zona y son muy escurridizos. Aunque hablaremos de ellos en próximas entregas, te damos un consejo para que vayas pensando: usa repelentes y ayúdate de la POKéDEX.

Los pájaros legendarios se llaman **Lugia y Ho-Oh** y lo más aconsejable es ir a capturar uno de los dos cuando recibas la MASTER BALL que te dará el Profesor ELM. Aunque ambos Pokémon están en las versiones Oro y Plata hay ciertas diferencias según la versión. Aquí te contamos algunas curiosidades de cada uno:

LUGIA

Para capturar a Lugia necesitas un el **ALA PLATEADA.** En **Pokémon Oro** obtendrás este objeto en CIUDAD PLATEADA (KANTO), y en **Pokémon Plata** lo recibirás cuando liberes la RADIO de CIUDAD TRIGAL de la invasión del Team Rocket.

Para **capturar a Lugia** tendrás que viajar a las ISLAS REMOLINO y encontrarlo. En Pokémon Oro lo encontrarás en el **nivel 70** y si tienes la versión Plata, Lugia tendrá **nivel 40** [2].

HO-OH

Para capturar a Ho-oh necesitas un objeto llamado **ALA ARCOIRIS.** En el Pokémon Oro lo recibirás cuando liberes la RADIO de CUIDAD TRIGAL de la invasión del Team Rocket, y en el Plata en CIUDAD PLATEADA (KANTO).

Para capturar a Ho-oh, ve a la TORRE HOJALATA (junto a CIUDAD IRIS) y sube al tejado [3]. En la edición Oro lo encontrarás en el **nivel 40** y en la versión Plata con **nivel 70**.

NUEVAS MÁQUINAS OCULTAS PARA LOS POKéMON

Una **Máquina Oculta es una habilidad que puedes enseñar a un Pokémon** para que la utilice **fuera de una batalla** y te ayude a cortar árboles, iluminar cuevas, mover piedras, navegar, volar, etc.

Aunque no hayas jugado antes, debes saber que resultan imprescindibles para completar el juego, y que el Pokémon al que se la enseñes debe ser de un tipo compatible con dicha técnica.

En Pokémon Oro y Plata se han añadido dos nuevas MOs, lo que da como resultado un total de siete. Las Máquinas Ocultas que encontrarás a lo largo de la aventura son las siguientes:

MÁQ. OCULTA	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	LOCALIZACIÓN
MO01	CORTE	Corta con garras, guadañas etc. Imprescindible para cortar los arbustos que entorpecen el camino. Necesitas la medalla del GIMNASIO AZALEA para usarla.	Te la entrega el Carbonero en el ENCINAR una vez que has ayudado a su aprendiz a recuperar al Farfetch'd [1].
MO02	VUELO	1er turno: Vuela. 2º turno: Ataca. Cuando se la enseñes a un Pokémon, podrás volar entre las ciudades que hayas visitado y así desplazarte muy rápido entre ellas. Necesitas la medalla del GIMNASIO de CIUDAD ORQUÍDEA para usarla.	Te la entrega la mujer que hay junto al GIMNASIO de CIUDAD ORQUÍDEA, tras haber ganado la medalla de dicho gimnasio [2].
MO03	SURF	Ataque tipo agua muy potente. Es un movimiento que permite nadar a los Pokémon y con él podrás navegar por lagos y mares. Necesitas la medalla del GIMNASIO DE CIUDAD IRIS para usarla.	La obtienes de un espectador en el TEATRO DE DANZA de CIUDAD IRIS, después de derrotar a las CHICAS KIMONO [3].
MO04	FUERZA	Potente ataque físico. Es un movimiento que permite a un Pokémon mover rocas. Necesitas la medalla del GIMNASIO de CIUDAD TRIGAL para poder usarla.	La obtienes del marinero que está en la casa que hay junto al CENTRO POKéMON de CIUDAD OLIVO [4].
MO05	DESTELLO	Ciega al enemigo y baja la precisión. Permite a un Pokémon iluminar lugares oscuros, como por ejemplo cuevas. Necesitas la medalla de CIUDAD MALVA para usarla.	La obtienes del último pensador que hay en la TORRE BELLSPROUT, cerca de CIUDAD MALVA [5].
MO06	TORBELLINO	Atrapa al enemigo de 2 a 5 turnos. Te permite cruzar los torbellinos que hay en el agua cuando se la enseñas a un Pokémon. Necesitas la medalla de CIUDAD CAOBA para usarla.	Te la da Lance en PUEBLO CAOBA, tras derrotar a los miembros del Team Rocket en su escondite secreto [6].
MO07	CASCADA	Ataque que usa carga acuática. Con ella, el Pokémon puede subir por las cascadas de agua.	La consigues en la RUTA HELADA (la que te lleva a CIUDAD ENDRINO) [7].



1



2



3



4



5



6



7

CRIAR POKéMON EN LA GUARDERÍA

En efecto, en Pokémon Oro y Plata los Pokémon **se pueden reproducir.** Para ello hay que viajar a la **Ruta 34, al sur de Ciudad Trigal** y entrar en la casa con el letrero que dice **GUARDERÍA** [1].

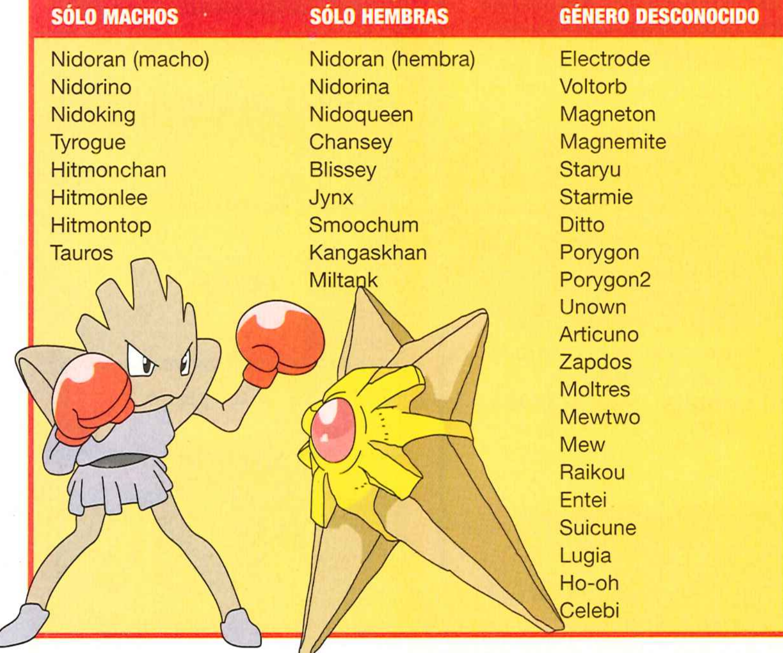
Dentro de la GUARDERÍA vive una **pareja de ancianos** y cada uno de ellos se ofrecerá a cuidarte un Pokémon [2] [3]. Si aceptas, verás que en tu Game Boy aparece una pantalla con el nombre y el género o sexo de los Pokémon de tu equipo [4] para que elijas el que quieres dejar. Como podrás observar, los Pokémon de las versiones Oro y Plata pertenecen a uno de los tres géneros siguientes: **MACHO, HEMBRA o DESCONOCIDO.**

Cuando estés buscando un Pokémon salvaje de un determinado sexo podrás observar que al lado del número que indica el nivel aparece un símbolo. Si este símbolo tiene una flecha hacia arriba el Pokémon es MACHO [5], si el símbolo tiene una cruz hacia abajo el Pokémon es HEMBRA [6] y si no tiene símbolo el sexo del Pokémon es DESCONOCIDO.

Los géneros de un Pokémon dependen de la especie a la que pertenezca. Los Pokémon pertenecientes a la mayoría de las especies aparecen como MACHOS y como HEMBRAS. Sin embargo, **existen determinadas especies en las que sólo hay Pokémon machos,** en otras sólo hembras y en otras el género es desconocido. Estas especies excepcionales te las ofrecemos en el **recuadro** que veis algo más abajo.

Parece razonable pensar que si dejamos un Pikachu MACHO y otro Pikachu HEMBRA en la GUARDERÍA, puede ocurrir algo. Efectivamente, cuando volvemos nos encontramos con el señor de la guardería esperándonos en el patio que hay fuera y al hablar con él nos dice que **nuestros Pokémon han tenido un huevo** [7]. El señor nos ofrecerá el huevo, y si lo aceptamos y lo incorporamos a nuestro equipo acabará por eclosionar. De él nacerá un **Pichu** [8].

Esto es fantástico, hemos conseguido un nuevo Pokémon pero seguro que te vienen a la cabeza un montón de preguntas. Vamos a intentar contestarlas para que te quede claro cómo funciona la cría de Pokémon:



SÓLO MACHOS	SÓLO HEMBRAS	GÉNERO DESCONOCIDO
Nidoran (macho)	Nidoran (hembra)	Electrode
Nidorino	Nidorina	Voltorb
Nidoking	Nidoqueen	Magneton
Tyrogue	Chansey	Magnemite
Hitmonchan	Blissey	Staryu
Hitmonlee	Jynx	Starmie
Hitmontop	Smoochum	Ditto
Tauros	Kangaskhan	Porygon
	Miltank	Porygon2
		Unown
		Articuno
		Zapdos
		Moltres
		Mewtwo
		Mew
		Raikou
		Entei
		Suicune
		Lugia
		Ho-oh
		Celebi

¿QUÉ UTILIDAD TIENE CRIAR POKéMON?

1. La primera y más importante de todas es **completar la Pokédex.** Algunos Pokémon de la Pokédex **sólo pueden conseguirse en la GUARDERÍA** porque no existen en estado salvaje. Si colaboras con tus amigos, podéis criar Pokémon y luego intercambiarlos. De esta forma os ayudaréis a completar la Pokédex y podréis incorporar a vuestro equipo nuevos Pokémon.

   ¿Recordáis el truco de clonar Pokémon en las versiones anteriores, con el riesgo de perder el juego? Pues ahora lo podéis llevar a cabo sin riesgos y con muchas ventajas.

2. **Puedes criar Pokémon más fuertes y con movimientos que nunca tendrían en estado salvaje** porque corresponden a Máquinas Técnicas, Máquinas Ocultas o a Pokémon de otra especie.

3. Puedes conseguir **Pokémon brillantes.** Se trata de Pokémon que relucen de forma especial y suelen tener colores distintos a los de su especie.

   El ejemplo más evidente de un Pokémon brillante es el **Gyarados rojo** que puedes capturar en el **LAGO DE LA FURIA**. En estado salvaje pueden aparecer de vez en cuando; son muy raros, algo más fuertes que los de color normal, y al ver sus datos observarás unas crucecitas junto al símbolo del sexo [9]. Si utilizas la GUARDERÍA puedes conseguir uno con mayor probabilidad que en estado salvaje.



1



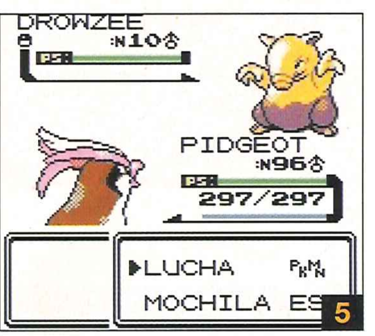
2



3



4



5

DROWZEE :N12♀ PIDGEOT :N96♂ 297/297 ▶LUCHA MOCHILA
6



7



8



9

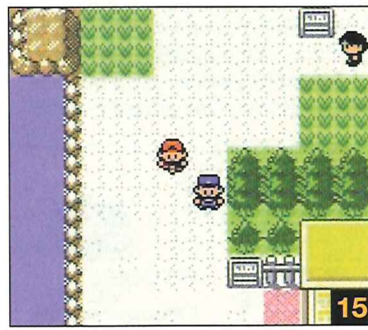


















¿CÓMO PUEDO SABER SI DOS POKéMON TENDRÁN UN HUEVO?

Cuando dejas una pareja de Pokémon en la GUARDERÍA puedes salir al patio y hablar con ellos (con los Pokémon). En función de su afinidad obtendrás varias respuestas:

- **Está interesado** por el otro Pokémon [10]: esto ocurre cuando **los dos Pokémon son de la misma especie y tienen distinto ID.** Para que dos Pokémon tengan distinto ID, debes haber cambiado uno de ellos con un amigo. Como premio a este esfuerzo, tardarás menos tiempo en obtener un huevo de esta pareja.
- **Es agradable** con el otro Pokémon [11]: si te responde esto, que sepas que **obtendrás un huevo pero** la mayoría de las veces **tardarás más** que en el caso anterior. Un caso típico en el que obtienes esta respuesta es **cuando los dos Pokémon son de la misma especie y tienen el mismo ID.**
- **Muestra interés** por el otro Pokémon [12]: en este caso también obtendrás un huevo, pero se hará esperar de lo lindo.
- **No está interesado** en el otro Pokémon [13]: en este caso **no obtendrás** ningún huevo. Ocurre cuando los Pokémon son de especies incompatibles o, aunque lo sean, son del mismo sexo.
- **Está rebosante de energía** [14]: cuando obtengas esta respuesta **tampoco obtendrás** un huevo aunque las especies sean compatibles. Esto **ocurre en contadas ocasiones.**

¿CUÁNTO TIEMPO TARDO EN CONSEGUIR UN HUEVO DE POKéMON?

Después de asegurarte que los Pokémon que has dejado van a tener un huevo, debes marcharte y dar una vuelta por ahí. Lo mejor es **coger la bicicleta e ir arriba y abajo por la Ruta 34** y la calle principal de Ciudad Trigal [15] [16].

El juego cuenta el número de pasos que das (desde luego, está en todo) y cuando llegas a un determinado número el señor encargado de la GUARDERÍA aparece en el patio [17] para darte la buena nueva (real como la vida misma). El **número de pasos** que tienes que dar es aleatorio pero **está dentro de un rango y depende de la afinidad de los Pokémon.** Es decir, siempre que puedas obtener un huevo, lo obtendrás, pero si utilizas tu bici para dar vueltas por la zona que te hemos contado tardarás aproximadamente entre uno y varios minutos en completar el número de pasos necesarios, dependiendo de la afinidad que exista entre los Pokémon.

¿CUÁNTO TIEMPO TARDA EN ECLOSIONAR UN HUEVO?

Cuando recojas el huevo que han tenido tus Pokémon [18], debes **incorporarlo a tu equipo y viajar con él hasta que eclosione** [19] [20]. El juego mide el número de pasos que das con el huevo a cuestas y cuando alcanzas el dígito correspondiente a la especie que saldrá del huevo, éste eclosiona.

Monta en tu bici y da vueltas arriba y abajo por la calle principal de Ciudad Trigal y la Ruta 34 con el huevo que has obtenido en la GUARDERÍA. Tras varios minutos sin parar de pedalear **conseguirás ver eclosionar al huevo.** Debes ser persistente y no desesperar porque siempre nacerá un Pokémon, aunque algunos se resistan bastante como es el caso de los Snorlax.

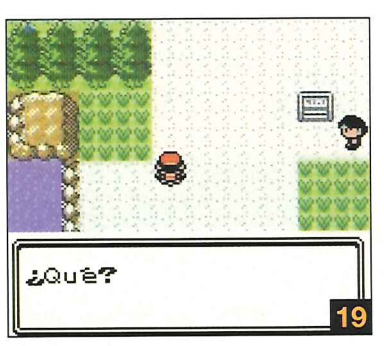
¿PUEDO SABER CÓMO SERÁ EL POKéMON QUE NACERÁ DE UN HUEVO?

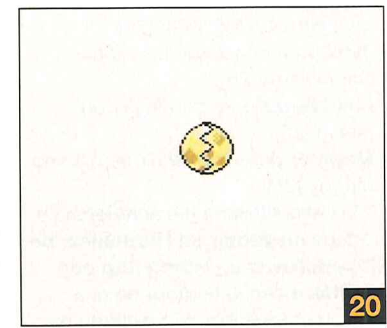
En las próximas entregas de la GUÍA POKéMON ORO/ PLATA habrá una sección dedicada a la GUARDERÍA para que conozcas entre otras cosas qué Pokémon son compatibles entre sí. De momento usaremos varios ejemplos para **explicar las reglas generales** que permiten averiguar qué Pokémon saldrá de un huevo. Estas reglas son las siguientes.

1. Si encontramos un **Pokémon MACHO y otro HEMBRA que sean compatibles** obtendremos un huevo del que saldrá un Pokémon con las siguientes características:
   - Será de una especie igual al estado de evolución más bajo que tenga la especie a la que pertenece la HEMBRA. Por ejemplo una pareja de **Gyarados dará lugar a un Magikarp y no a otro Gyarados.**
   - El Pokémon que salga del huevo tendrá **nivel 5.**
   - En la mayoría de los casos habrá un 50 % de probabilidades de que sea macho o hembra.
   - En muchos casos heredará los ataques o técnicas del MACHO.

2. Cuando no dispongas de una pareja Pokémon MACHO y







CRIAR POKéMON EN LA GUARDERÍA (continuación)

HEMBRA, bien porque no la has encontrado o porque no existe, puedes **intentar un cruce con Ditto** [21]. El maravilloso Ditto (captúralo en la Rutas 34 y 35) es un Pokémon sin género que con su poder de transformación en otro Pokémon **es capaz de cruzarse con casi todos los Pokémon** y producir huevos con las siguientes características:

- El Pokémon que salga del huevo será de una especie igual al estado de evolución más bajo que tenga la especie a la que pertenece el Pokémon que cruzas con Ditto. Por ejemplo **un Gyarados y un Ditto darán lugar a un Magikarp.**
- El Pokémon que salga del huevo tendrá **nivel 5.**
- En la mayoría de los casos habrá un 50 % de probabilidades de que sea macho o hembra salvo si el Pokémon resultante corresponde a una especie cuyos miembros aparecen sólo como machos, como hembras o son de género desconocido.
- En muchos casos heredará ataques del Pokémon que emparejamos con Ditto, siempre que la pareja sea macho.

¿POR QUÉ DOS PIKACHU PRODUCEN UN HUEVO CON UN PICHU Y NO CON UN PIKACHU?

Pikachu y Raichu son especies cuya **evolución más baja** corresponde a una especie que no encontramos en estado salvaje y se llama **Pichu**. **La GUARDERÍA es el único sitio donde puedes conseguir a Pichu** y otros Pokémon que no existen en estado salvaje. Las especies que tienes que cruzar entre sí, con un macho de alguna especie compatible o con un Ditto, para obtener uno de los Pokémon exclusivos de la GUARDERÍA (y de paso ayudar a completar la Pokédex), son:

- **Pikachu / Raichu** para conseguir un Pichu [22].
- **Clefairy / Clefable** para conseguir un Cleffa [23].
- **Jigglypuff / Wigglytuff** para conseguir un Igglybuff [24].
- **Jynx** para conseguir un exótico Smoochum [25].
- **Electabuzz** para conseguir un Elekid [26].
- **Magmar** para conseguir un risueño Magby [27].

Un caso similar a los anteriores se produce **cruzando un Hitmonlee, un Hitmonchan o un Hitmontop con un Ditto** o con la hembra de una especie compatible. El resultado es un huevo del que sale un **Tyrogue,** y aunque los Tyrogue no se encuentran en estado salvaje, puede conseguirse uno en **MT. MORTERO,** por eso no lo hemos incluido en la lista anterior.

¿PUEDE OBTENERSE UN HUEVO DEL QUE SALGA UN MEWTWO, UN LUGIA, UN... ?

Hombre, por pedir. Pero no, todos los **Pokémon legendarios se niegan a reproducirse con cualquier Pokémon** (incluido Ditto) pero no son los únicos. Los Pokémon de los que nunca conseguirás un huevo son unos cuantos. Mira, toma nota de ellos: **Nidorina, Nidoqueen, Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Mew, Pichu, Cleffa, Igglybuff, Togepi, Unown, Tyrogue, Smoochum, Elekid, Magby, Raikou, Entei, Suicune, Lugia, Ho-oh, Celebi.**

Debes tener en cuenta que aunque un Pokémon como Togepi no se pueda reproducir, sí puedes obtener un huevo de su evolución **Togetic.** Lo mismo es aplicable a Pichu, Cleffa, Igglybuff, Tyrogue, Smoochum, Elekid y Magby.

¿ME PONÉIS EJEMPLOS?

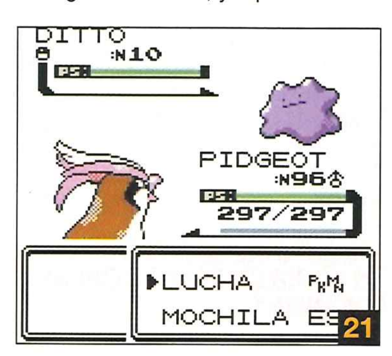
Para que puedas entender mejor todo lo anterior estudia en los siguientes ejemplos la especie y los movimientos de los Pokémon que cruzamos, así como la especie y los movimientos del Pokémon que sale del huevo:

Ejemplo 1

Cruzamos un Togetic [28] que conoce la **MO DESTELLO y la MT GOLPE ROCA,** con un **Ditto** [29]. El resultado, como puedes observar, es un **Togepi** [30] mejor que el que nos entrega el Prof. Elm, ya que conoce más movimientos gracias a la herencia. Fíjate que maravilla, nuestro Togepi conoce la MT GOLPE ROCA y la MO DESTELLO sin enseñárselas. Y por si fuera poco, también sabe PSÍQUICO.

Ejemplo 2

Cruzamos un **Rattata macho** [31] con un **Pikachu hembra** [32]. El resultado es un Pichu [33], pero si **sustituimos a Rattata por un Pikachu macho** [34] puedes observar que el Pichu resultante [35] sabe un movimiento más debido a las leyes de la herencia.



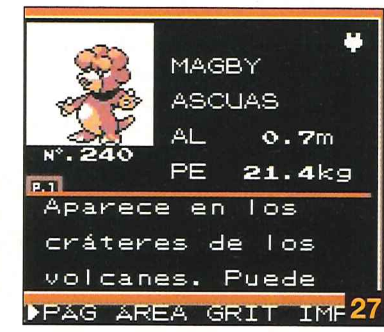


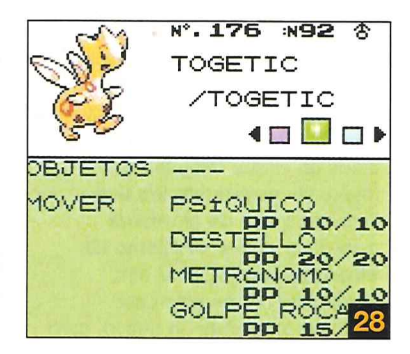


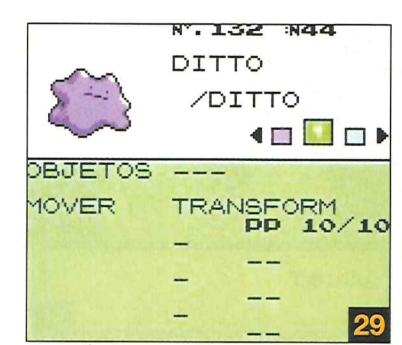




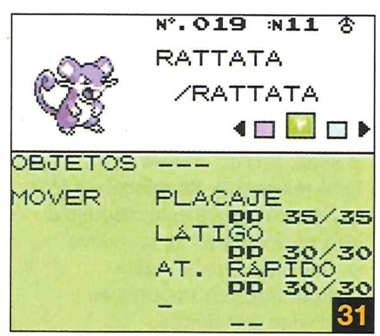








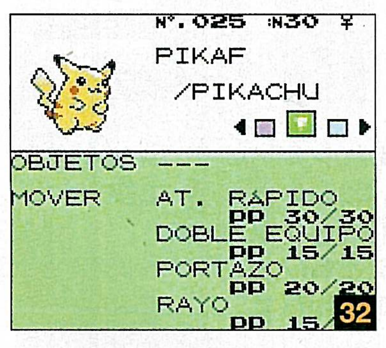


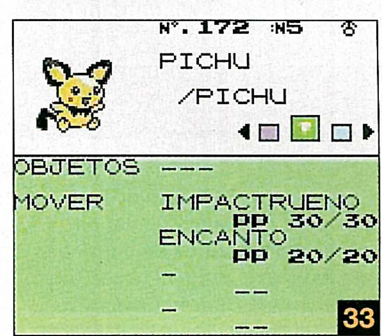


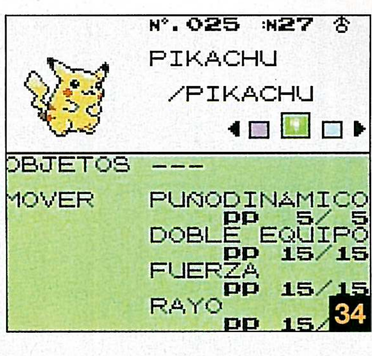
¿PUEDO CONSEGUIR UN EJEMPLAR DE POKéMON ÚNICO?

En la Guardería, si tienes en cuenta las reglas básicas que te hemos explicado en las páginas anteriores, **el único límite casi lo pones tú: son en realidad tu imaginación y tu perseverancia.**

Puedes intentar conseguir a tus Pokémon preferidos con ciertos movimientos que crees que deberían tener y aunque no siempre tengas éxito, hay tantas posibilidades que seguro conseguirás algún Pokémon único y tal vez irrepetible. Anímate a probar todas las posibilidades.

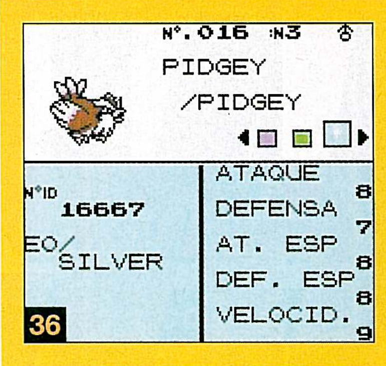


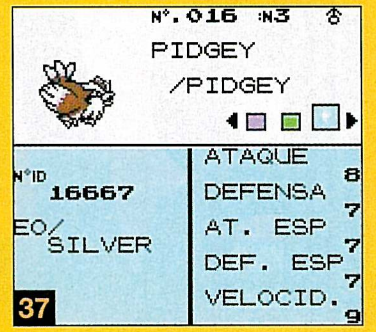




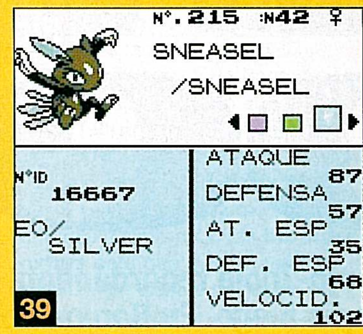


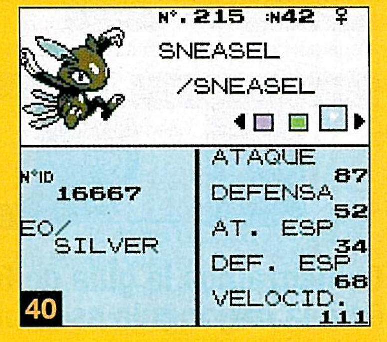
CAPTURA Y ELECCIÓN DE POKéMON

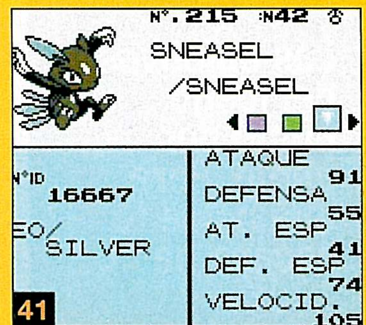




N°.016 :N3 ♀
PIDGEY
/PIDGEY
N°ID 16667
EO/ SILVER
ATAQUE 8
DEFENSA 7
AT. ESP 7
DEF. ESP 7
VELOCID. 8
38







Cuando captures y entrenes un Pokémon debes tener muy en cuenta sus valores de **PS, Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad** antes de incorporarlo a tu equipo. La importancia de estos valores junto con el tipo al que pertenece se traduce en tres reglas básicas que debes tener presentes cuando incorporas Pokémon a tu equipo de combate. Estas reglas son:

1. CAPTURA VARIOS POKéMON SALVAJES ANTES DE DECIDIR

No seas tacaño comprando Poké Balls. Ya sabes que dos Pokémon salvajes de la misma especie y del mismo nivel, muchas veces tienen diferencias en los valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad.

Por ejemplo, después de salir de Pueblo Primavera por la Ruta 29 con destino a Ciudad Malva sólo tienes un Pokémon. En la **Ruta 29 hay muchos Pidgey** de nivel 3. Capturamos varios y estudiamos sus valores [36] [37] [38].

Observamos que **los tres Pidgey son distintos,** pero uno de ellos tiene mejores niveles de Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad. Debemos quedarnos con el Pidgey más fuerte (el que tienes los valores 8, 7, 8, 8, 9) para entrenarlo y liberar al resto.

En el ejemplo anterior has visto que es muy **importante una cuidadosa selección.** Si vas a otra zona de Johto con el objetivo de capturar un **Sneasel de nivel 42** y haces lo mismo que antes podrás ver que capturar varios y seleccionar el mejor es mucho más importante cuanto mayor es el nivel del Pokémon [39] [40] [41]. En este caso, el Sneasel con los valores 91, 55, 41, 74 y 105 es el mejor.

Otro factor es su PS. En el caso de los Sneasel anteriores sus PS son 107, 108 y 103. El estudio del PS puede **ayudarte a elegir cuándo debes decidir entre varios Pokémon** con valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad muy similares. En general **el PS es un factor secundario** cuando un Pokémon tiene varios de sus valores muy por encima de los otros. Por eso entre los tres Sneasel anteriores hemos elegido el que tiene el menor PS (103), porque sigue siendo el mejor.

2. ESTUDIA LOS VALORES CARACTERÍSTICOS DE CADA ESPECIE

Igual que en la Naturaleza un elefante adulto es más fuerte y lento que una cebra adulta, en el mundo Pokémon un Donphan de nivel 42 es más fuerte y lento que un Ponyta de nivel 42.

3. ELIGE UN EQUIPO DE POKéMON QUE ABARQUE EL MAYOR NÚMERO DE TIPOS POSIBLES

Ya hemos dicho que los Pokémon han cambiado y con ellos **las reglas de los combates.** Ahora si eliges un Pokémon que pertenece a dos tipos distintos puedes tener bastantes ventajas.

Supongamos que incorporamos a nuestro equipo el **Gyarados rojo** que se puede capturar en el LAGO DE LA FURIA. Gyarados es un Pokémon de tipo Agua y Volador, y por ello puede disfrutar de las ventajas de ambos tipos. Si miras la tabla de tipos de ataques contra tipos de Pokémon que se publicó en la entrega anterior de la Guía, verás que un Pokémon de tipo Volador es débil frente ataques de tipo Hielo. Sin embargo, los Pokémon de tipo Agua son resistentes ante los ataque de tipo Hielo y como Gyarados es también de tipo Agua, la debilidad frente a los ataques tipo Hielo queda anulada.

En definitiva Gyarados es un Pokémon que sólo es débil frente a los ataques de tipo Eléctrico ya que tanto el tipo Volador como el tipo Agua lo son. Este razonamiento puede extenderse a todos los Pokémon de dos tipos de forma que la debilidad de un tipo puede cancelarse por la fortaleza del otro tipo al que pertenece.

En general, cuando eliges tu equipo de combate Pokémon debes **intentar abarcar el mayor número de tipos posibles.** Si incorporas varios Pokémon de dos tipos tendrás más opciones ante cualquier combate, porque dispondrás de más tipos de técnicas de combate y de mayores posibilidades de resistir cualquier tipo de ataque.

- Descripción de los lugares clave de cada zona del juego.
- Todos los jinjos y páginas de Cheato, te los enseñamos todos.
- Los objetivos del juego, punto por punto. Para que no se te escape nada.
- Aprende los movimientos de ambos personajes.

Camarero, marchando una de Jiggys

BANJO TOOIE

PRIMERA PARTE

Comenzamos la guía de Banjo-Tooie recordándote que en un juego como éste la mejor guía es el propio juego. En Banjo-Tooie, personajes y carteles te explicarán muchas cosas, aunque también es verdad que tarde o temprano te atrancarás en tu búsqueda de Jiggys. Será en ese momento cuando tengas que prestar especial atención a nuestra guía para seguir disfrutando de este impresionante juego de Rare.

Montaña espiral

Cuando acaba la divertida intro de inicio, Banjo y Kazooie se encuentran al lado de su casa destruida, junto al espíritu de su buen amigo Bottles (que ha sufrido una desgracia).

La MONTAÑA ESPIRAL es básicamente una zona de entrenamiento para los que se incorporen por primera vez a las aventuras de Banjo y Kazooie. Aquí aprenderás los movimientos básicos que debes dominar, así como el manejo de varios objetos que hay que saber utilizar antes de continuar la aventura. También encontrarás algunas cosas muy interesantes que ahora mismo te desvelamos.

Lugares clave de la montaña espiral

CASA DE BANJO
Lugar de inicio [1]. Así de simple.

GUARIDA DE GRUNTILDA
Desde la casa de Banjo, pulsa Ⓐ y utiliza la cámara subjetiva. Enfrente verás un castillo [2] donde está la Guarida de Gruntilda. Avanza en línea recta y sube por la escalera de mano [3]. Dentro encontrarás a **Cheato, el libro mágico de trucos.** Por cada cinco páginas que le entregues, te contará un truco. Introdúcelo en la **Cámara de Códigos** del Templo Maya.

MONTAÑA ESPIRAL
Es la montaña que hay en el centro de la zona y casi enfrente de la Guarida de Gruntilda. Para llegar a la cima tienes que subir por un camino en espiral. Arriba hay una **Plataforma de Vuelo** [4] para que practiques y viajes a cualquier zona.

CASCADAS
Las encuentras pasada la Guarida de Gruntilda. Al pie de las cascadas hay un **pequeño lago** [5].


1


2


3

Páginas de Cheato

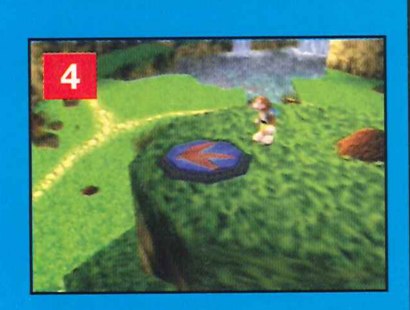


Cerca de las cascadas: Antes de llegar a las cascadas puedes saltar encima de una piedra con una Plataforma de Salto Shock y desde ahí alcanzar la Página de Cheato.

Jinjos



Al pie de las cascadas: Salta al lago que hay al pie de las cascadas y bucea hasta que veas una piedra con la cara de Kazooie (como la que tienes en esta pantalla). Para romper la piedra y recoger al Jinjo necesitas conocer la habilidad Talones Torpedo (todavía no te lances porque la aprenderás en el mundo llamado LA).





Habilidades que tienes que aprender

Banjo y Kazooie comenzarán el juego sabiendo las habilidades de la primera aventura. Si eres nuevo o no te acuerdas bien de los movimientos básicos, debes ir a cada **topera** que hay en esta zona y aprender todo lo que te enseña el espíritu de Bottle. **Las habilidades que te enseña son:** Habilidades Básicas, Control de Cámara, Ataques Básicos, Disparar Huevos, Invencibilidad "Ala Maravillosa", Carga de Pico, Ataque Rompe-Picos, Escalar, Salto Shock, Trote de Talones, Despegue y Vuelo, Ataque Pico-Bomba, Nadar, Bucear, Salto Básico (Salto Simple y Salto Mortal). También aprenderás cómo se utilizan las Botas Turbo y las Botas de Vadeo [1].



Otras cosas que hay que hacer

LIBERAR AL PEZ

Debajo de la piedra que hay enfrente de la casa de Banjo hay un pez atrapado. Cuando aprendas el **Pico Taladro** (en la MINA DEL BARRANCO BRILLANTE) podrás liberarlo rompiendo la roca [1] y devolverlo al agua. Como agradecimiento recibirás **burbujas extras** para que puedas respirar más tiempo debajo del agua, y también te enseñará que para nadar más rápido debes pulsar los botones A y B a la vez.

CONSEGUIR HUEVO ROSA

Desde la cima de la Montaña Espiral debes buscar una cueva con una reja en la entrada. Apunta con un **Huevo-Granada** (lo aprendes en el Pinar de la Isla de las Brujas) y destroza la reja. Ahora vuela hacia allí, entra y verás un **cartucho del juego** Banjo-Kazooie que tienes que romper [2]. Obtendrás un Huevo Rosa que deberás llevar a Huevina (está en el Claro del Bosque) para conseguir el **Golpe Alado.**

CONSEGUIR HUEVO AZUL

Vuela a la parte superior de las cascadas. Salta en la de la izquierda y nada dentro hasta una cueva en la que enseguida verás a tu izquierda una reja, y detrás un cartucho del juego Banjo-Kazooie. Al lado de la reja hay una cascada que oculta el camino al cartucho. Salta y usando el movimiento **Garra Enganche** (lo aprendes en el TEMPLO MAYA) desplázate por la repisa que te lleva a la cascada [3], sube y llegarás al cartucho. Rómpelo y obtendrás un Huevo Azul [4] que debes llevar a Huevina (está en el Claro del Bosque) para obtener el truco **Huevos Perseguidores.**

SALIR DE LA MONTAÑA ESPIRAL VENCIENDO A KLUNGO

Ve al pie de las cascadas y mira hasta que veas un túnel [5]. Entra en él y estarás en el interior del **Túnel de la Excavadora.** Avanza y acabarás encontrando a Klungo, el esbirro de Gruntilda [6]. Klungo se tomará una pócima para hacerse invisible, y justo en ese momento tienes que acertarle con un huevo. En cuanto lo hagas, se protegerá con un escudo y te lanzará pócimas que tienes que esquivar. Trata de acertarle dos o tres veces en los momentos que se hace invisible, y conseguirás que se dé por vencido y te aba paso a la siguiente zona: **Isla de las Brujas** (Aldea Jinjo).













EN LA PÁGINA SIGUIENTE Descubre todo lo que necesitas saber sobre la Isla de las Brujas, Jinjos incluidos.

Islas de las brujas (Aldea Jinjo)

Podrás acceder a esta zona después de vencer a Klungo en la Montaña Espiral.

A partir de este momento, será tu zona de partida siempre que vuelvas a empezar el juego. Desde aquí te transportarás a diferentes lugares de la Isla de las Brujas que dan acceso a otros mundos. Para hacerlo tienes que activar y usar los Silos de Jamjars. La primera vez que entres en la Aldea Jinjo verás varias casas de colores y tendrás que explorar la zona para enterarte de porqué la aldea está vacía. Aquí empieza tu aventura de obtención de los jiggys o Piezas de Puzzle que te darán acceso a los diferentes mundos.

Lugares clave de la aldea Jinjo

CASAS DE LOS JINJOS

Es lo primero que ves cuando entras en la aldea [1]. Estas bonitas edificaciones, construidas con bastante originalidad. Hay **nueve casas intactas** repartidas en **tres áreas:** verde, negra, naranja, roja, marrón, azul, morada, blanca y amarilla.

ZONA DE ARENA

Está a la derecha de la entrada a la Aldea Jinjo [2].

PALACIO DEL REY JINGALING

Desde la entrada a la aldea, gira a la izquierda y enseguida verás este suntuoso palacio [3].

CASA DE BOTTLES

La entrada a la Casa de Bottles está junto enfrente del palacio del Rey Jingaling [4]. La reconocerás de inmediato, entre otras cosas porque un bonito cartel anuncia dónde estamos. Dentro de la casa te esperan situaciones divertidas.


1


2


3


4

Localización y obtención de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS)

1 VISITANDO AL REY JINGALING (REY DE LOS JINJOS)

Entra en el palacio del Rey Jingaling y **habla con él.** Tras contarte qué ha ocurrido, recibirás el primer Jiggy dentro de una animación que debes observar con detenimiento.

2 RESCATANDO A LOS JINJOS DE TODAS LAS FAMILIAS

A lo largo de tu aventura podrás **rescatar a los miembros de las nueve familias de Jinjos.** Cada familia está compuesta por diferentes miembros y cada vez que rescates a todos los miembros de una, automáticamente recibirás un Jiggy.

Otras cosas que hay que hacer



ACTIVAR SILO DE JAMJARS

Debes acercarte al silo para que se active automáticamente [1]. A medida que avances en el juego podrás utilizarlo para transportarte a cualquier lugar de la Isla.

OBTENER GAFAS DE ALUCINOVISIÓN

Entra en la **Casa de Bottles** y ve al pasillo que hay a la izquierda de la Señora Bottles. Ya en el pasillo vuelve a girar a la izquierda y entrarás en la **habitación de Goggles** uno de los hijos de Bottles [2]. Tras hablar con él recibirás las Gafas de Alucinovisión, que te permitirán hacer un **zoom** (◀-▶) cuando actives la cámara subjetiva (▲).

RECOGER CLAVE DE SOL

Está el tejado de la casa en la que vive la familia **Jinjo Roja** [3]. Necesitarás el movimiento Garra Enganche (lo aprenderás en el TEMPLO MAYA) para llegar arriba.

OBTENER LLAVE DE HIELO

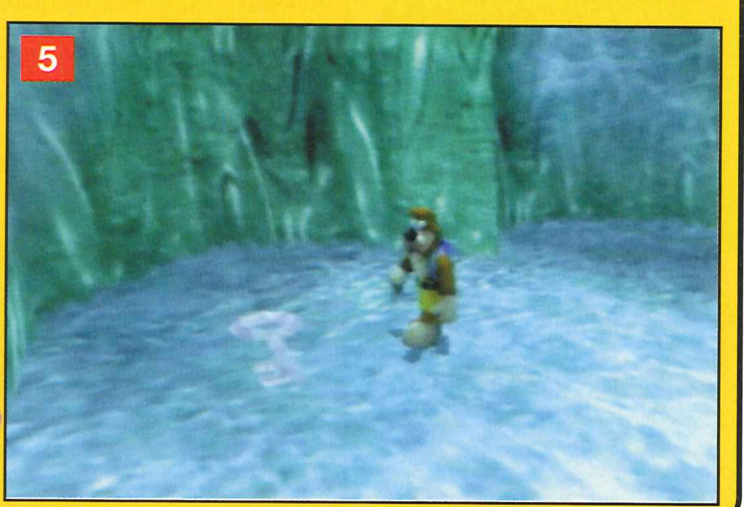
Ve a la zona de arena que hay a la derecha de la entrada a la aldea. Sube en la plataforma de la izquierda, salta a la cornisa y avanza con Garra Enganche (la aprenderás en el TEMPLO MAYA) [4]. Llegarás a una grieta en la pared que da acceso a un lugar donde hay un cartucho de N64. Rómpelo y recoge la Llave de Hielo [5] (con ella podrás obtener un **Mega-Glowbo).**


1


2


3


4


5



Islas de las brujas (claro del bosque)

A este lugar podrás llegar a través de la habitación que hay en Casa de Bottles y que pertenece a uno de sus hijos. No olvides que antes debes tener en tus manos el Jiggy del Rey Jingaling.

Lugares clave del claro del bosque

TEMPLO DE JIGGYWIGGY
Es el **edificio dorado** que ves al fondo, nada más entrar en esta zona [1]. Otra construcción original cargadita de sorpresas.

GALLINERO DE HUEVINA
Justo enfrente del Templo de Jiggywiggy hay un camino en el bosque que te lleva a una **construcción en forma de huevo** [2]. (Nota: a la derecha de este camino existe otro que hace de unión entre el Claro del Bosque y la Aldea Jinjo).

ENTRADA AL TEMPLO MAYA
A la derecha del Templo de Jiggywiggy está la entrada al Templo Maya que será el primer mundo que tendremos que explorar [3].

CORNISA
A la derecha de la entrada al Templo Maya hay una cornisa que lleva **a otra zona de la Isla de las Brujas.**


1


2


3

Jinjos

Cerca del Templo Jiggywiggy: Al final del túnel que hay a la izquierda del Templo Jiggywiggy podrás rescatar a un Jinjo.

Otras cosas que hay que hacer

ACTIVAR SILO DE JAMJARS
Acércate al silo que hay **enfrente del Templo de Jiggywiggy.** Ya sabes que luego te servirá para deambular por aquí tranquilamente.

COMPLETAR LOS DESAFÍOS DE JIGGYWIGGY
Cada vez que tengas un **número de jiggys suficientes** podrás entrar en el Templo de Jiggywiggy para resolver los puzzles a los que te desafía [1]. Cuando resuelvas uno, el poder del Cristal Jiggy te **abrirá la entrada de un mundo.**

ENTRAR AL TEMPLO MAYA
Cuando resuelvas el primer desafío de Jiggywiggy, la entrada el Templo Maya será abierta y podrás **acceder al primer mundo.**

ACCEDER A LA MESETA DE LA ISLA DE LAS BRUJAS
Cuando aprendas la habilidad Garra Enganche en el TEMPLO MAYA) podrás ir por la cornisa [2] a la Meseta de la Isla de las Brujas y desde allí conseguirás tener **acceso a otros mundos.**

IR AL GALLINERO DE HUEVINA
Si vas al Gallinero de Huevina **con el Huevo Rosado y el Huevo Azul** que hay en la Montaña Espiral obtendrás dos cosas nuevas. Por el Huevo Rosado recibirás la recompensa del **Golpe Alado,** y por el Huevo Azul recibirás el **código "HOMING".** El Golpe Alado permite a Banjo sacar a Kazooie de la mochila y golpear con él a sus enemigos. Para usarlo Banjo debe estar parado y tienes que pulsar el botón B rápidamente dos veces seguidas. En cuanto al código "HOMING", debes ir al la Cámara de Códigos del Templo Maya e introducirlo para obtener el truco **Huevos Perseguidores.**

La última cosa que puedes hacer en el Gallinero de Huevina es incubar el huevo que hay arriba (mira qué rico aparece en la pantallita que hemos sacado) [3]. Para hacerlo necesitas conocer las habilidades **Pico Taladro** (lo aprendes en la MINA DEL BARRANCO BRILLANTE) para romper la cáscara que hay encima de la Plataforma de Desdoblamiento; también has de saber la **habilidad de Desdoblamiento** (la aprendes en el BRUJEMUNDO) para usar a Kazooie; y por último la **habilidad de la Incubación** (la aprendes en TERRYDACTILANDIA) para abrir el huevo. Cuando hagas todo esto podrás **usar a Jinjo como personaje en multijugador.**


1


2


3

- Los cinco primeros niveles, con pelos, señales y muchos datos.
- Mapas de los puntos clave y localización exacta de objetos.
- Passwords para que entres donde quieras.
- Y por fin, trucos para que no gastes ni una vida.

Ayuda a Indy a resolver su mejor aventura

INDIANA JONES

PRIMERA PARTE

La Torre de Babel es el objeto sagrado esta vez, pero no, no estáis en el cine, sino frente a la pantalla de vuestras Game Boy. Y Jones no se mueve sólo, sino que tenéis que "ordenarle" hacia dónde dirigirse y qué hacer para resolver una aventura que tiene todo lo que se esperaba: acción, intriga, rusos y muchos puzzles, tantos que no hemos tenido más remedio que prepararos esta bonita guía. Así que, luces, cámara y... ¡¡acción!!

NIVEL 1 CANYONLANDS

Hora de trabajar", comienza diciendo el bueno de Indy lleno de júbilo al empezar la aventura. Lo que no sospecha ni por asomo es que va a tener trabajo por un tubo y que va a sufrir como en sus mejores películas para finalizar con buen pie este desafío.

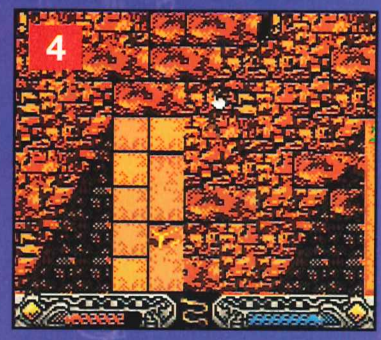
Aún así, empezamos con una cosa fácil. Nada mejor para entrar en calor que un nivel sencillito. A poco de comenzar verás una **gran cascada. Intenta saltar al otro lado** para hacerte con un buen puñado de **tesoros** que están en esta zona diciendo cógeme (1) –ojo con caer porque no podrás contarlo. Pon mucha atención a las baldosas agrietadas porque ceden a tu paso, y evítalas si quieres hacerte con todos los tesoros de este lugar.

Una vez "limpiada" esta zona, lánzate por la cascada y ya abajo te encontrarás con tu **primer puzzle: pisa las baldosas en el orden que indica la imagen** (2) y dos estatuillas serán tuyas. Ahora toca ascender y para ello primero debes **mover un bloque de piedra** hasta pegarlo a la pared (3) como hacemos en la pantalla. Por si no te has fijado, en este nivel ya hay unas cuantas zonas donde usar el látigo a conciencia: se trata de algunos salientes de la pared. Cógete a ellos y lánzate sin miedo (4). Sólo así podrás pillar algunos tesoros o superar determinadas zonas. Algo después, cuando llegues de nuevo a la parte de arriba, te encontrarás con **Sophia Hapgood** y el nivel habrá terminado sin sufrir demasiado.



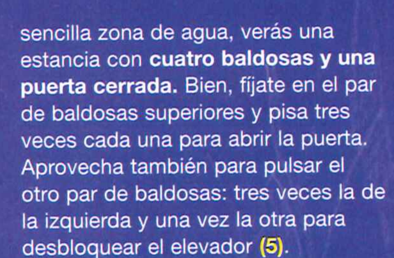






NIVEL 2 BABYLONIA

Password: NQFSVQJP



Llegaron los rusos y no precisamente para echarte una mano. Ándate con ojo cuando los encuentres y procura pillarles por la espalda para mantener intacta tu barra de energía. Pero si quieres un buen consejo: **trata de evitarlos,** a ellos y al resto de enemigos.

Poco después del comienzo debes **saltar sobre el tejado** de un pequeño edificio para **abrir una puerta.** Dentro hay un tesoro y un soldado esperándote (1). Tras una breve zona de agua, avanza hasta dar con un tesoro y un jugoso **medipak** cerca (cuidado con el guardia que anda por ahí). Ahora a la izquierda hay una puerta cerrada y una habitación junto a ella con una **palanca** (2). **Actívala.** En la otra zona verás la **imagen de una estrella** con dos de sus puntas marcadas. Guárdala en tu memoria y explota los barriles de la derecha con unos cuantos balazos (3) (4) o el látigo. Cuando pases una laberíntica aunque sencilla zona de agua, verás una estancia con **cuatro baldosas y una puerta cerrada.** Bien, fíjate en el par de baldosas superiores y pisa tres veces cada una para abrir la puerta. Aprovecha también para pulsar el otro par de baldosas: tres veces la de la izquierda y una vez la otra para desbloquear el elevador (5).

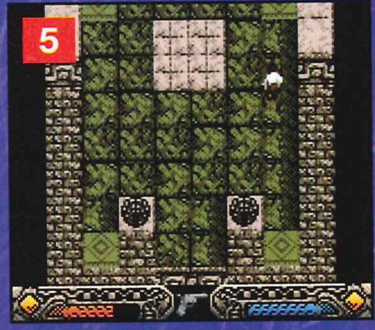
En la habitación contigua hay una estrella de David sobre el suelo y dos bloques esperando que los muevas. La solución ya la viste poco antes, y la tienes retenida en la memoria, así que coloca los bloques en dichos puntos (6). Llegarás a una amplia estancia donde hacerte con 4 **Clay Tablets.** Sólo te queda pisar el elevador, colocar el **Steel Cog** en el panel de la derecha y después las Clay Tablets en el de la izquierda (7). Hecho.

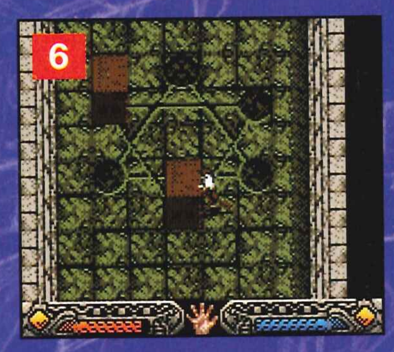














NIVEL 3 RUSSIAN BROAD

Password: NDQRV2ZN

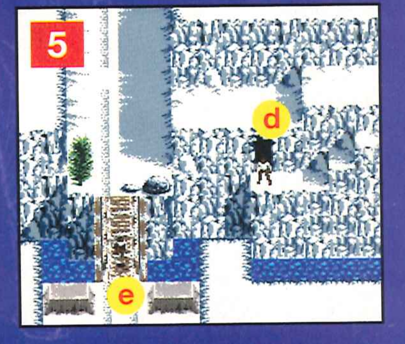
Al comienzo, no te olvides de entrar en la **gruta** para coger un **tesoro** y un **medipak** (a). Durante el recorrido (que vamos marcando con letras) es mejor evitar a los enemigos y así mantener en buen estado tu barra de vida mientras recoges medipaks. Poco después llegarás a una zona donde hay un edificio cerrado y una **torre de vigilancia** (g-h), coge los tesoros y asciende por la parte izquierda. Ten







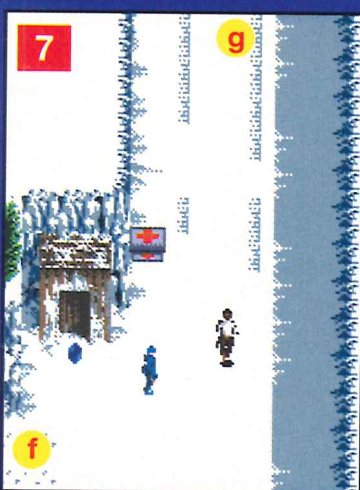


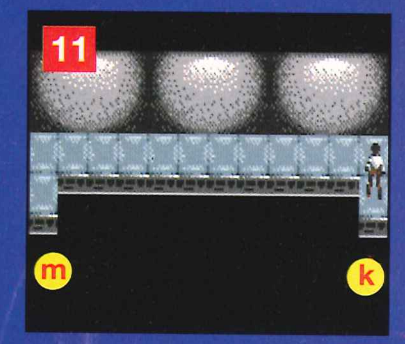


cuidado con **el salto hacia la torre** si no quieres caer y volver a empezar el nivel.

Una vez dentro del edificio, baja por las escaleras **(i)** y coge el tesoro del armario. Observa ahora la **entrada al conducto de aire (k)**. Para llegar, mueve las cajas que hay al lado y encarámate. Llegarás a una habitación **(m)** donde encontrarás una **balsa hinchable** en el armario de la derecha, y un tesoro. Regresa y desciende por la otra escalera **(n)** para llegar a la última zona **(13)**. Coge los tesoros de los armarios y después sitúate al borde del agua helada –no toques el agua– y **usa la balsa** desde tu inventario. Hecho.

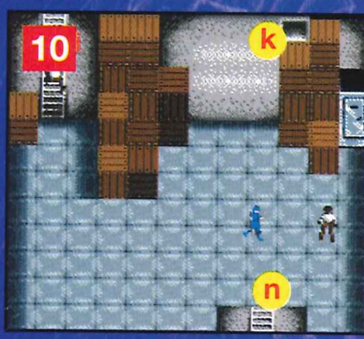
















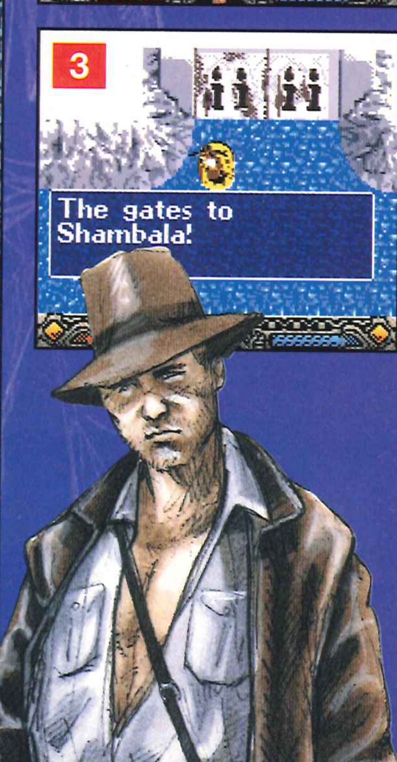


NIVEL 4
TIAN SHANRIVER
Password: NGQQWZKV

Fase de **transición hacia el Santuario Shambala** que sobre todo te servirá para relajarte un poco mientras remas por este **extenso y laberíntico río (1)** hasta alcanzar las puertas del santuario. Al principio te sentirás un poco perdido pero enseguida empezarás a disfrutar. Pulsa Ⓐ repetidas veces cuando tengas que **nadar contra corriente (2)**, guíate remando hacia el sur y si no encuentras salida ve hacia el **oeste** y de nuevo al **sur/este.** Poco después hallarás la entrada al santuario **(3)**.







NIVEL 5 SHAMBALA SANCTUARY

Password: DFNJZLX3

Hace frío Indy? Pues parece que sí, porque el colega Jones se ha calado su cazadora de cuero, dispuesto a descifrar los misterios del Santuario.

Como primer punto, vigila a los enemigos que hay por ahí y una vez dentro **pulsa los tres interruptores** que harán correr el agua en la fuente Shambala: **dos están ocultos** tras los bloques a ambos lados de la entrada. El otro está más arriba, custodiado por un guardia. Hecho esto coge el **Steel Cog** de la otra habitación **(1)** y sube para encontrarte con un **nuevo puzzle.** Primero coloca un bloque sobre la baldosa superior-izquierda y te harás con un tesoro; después coloca los bloques sobre las otras dos baldosas **(2)** para abrir el muro de la izquierda y coger un **Racket.** De momento no hay nada más que hacer aquí, ya que el cofre de la habitación contigua aún no lo puedes abrir. De modo que sal fuera y mueve los bloques de piedra que están a la izquierda del santuario para llegar hasta la **zona de la campana.** Coloca el racket en el mecanismo de la derecha para bloquearlo, y pulsa las dos baldosas alternativamente hasta subir la campana a lo más alto. Entonces alcanza la zona superior ascendiendo por la pared. Debajo verás otra estancia donde hay un reloj, y más abajo aún la zona donde debes colocar el Steel Cog para hacer funcionar ese reloj **(3)**. Usa el interruptor para hacer **coincidir el objeto negro con la aguja** y la estatua de arriba girará. Si te das cuenta, aunque estés arriba el sonido del reloj se oye. Cuando coincida de nuevo la aguja con el objeto negro la estatua volverá a girar –en caso contrario baja, da una vuelta completa al reloj hasta donde lo situaste y con toda seguridad, una vez arriba, girará la estatua–. Pulsa el interruptor de al lado y regresa a la zona de la campana a por una **semilla mágica (4)**. ¿Qué hacer ahora? Sumerge la semilla en la fuente del santuario y obtendrás una **flor.** Bien, sólo te queda ir a la habitación del cofre y **pasar la flor por el fuego.** Ahora podrás abrir el cofre para coger la **Urgon´s Part** y dar por finalizado este nivel.









- ¿Desesperado con el helicóptero? Nosotros te contamos...
- Rescata a señoritas de buen ver y a M, de paso.
- De verdad, el mes que viene lo destripamos hasta el final.

Como buenamente puede, el hombre

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

CUARTA PARTE

Sigue el chaval acabando con ejércitos, derribando helicópteros, salvando inocentes de las garras de malvados malotes mundiales...y todo eso con un incómodo traje y sin despeinarse. Se merece que lo ayudemos un poco ¿no?

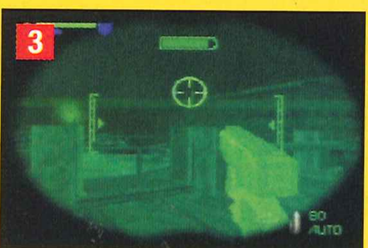
FASE 10 CITY OF WALKWAYS II

Lo primero es darse la vuelta y recoger todo el equipo que yace sobre las cajas. Ahora sal por la puerta y **activa la palanca** en el panel de tu izquierda (A). Rápidamente pégate a un lado de la pasarela porque viene **un helicóptero con sus sierras** por todo el centro. Elimina a los dos enemigos que aparecen antre la puerta y crúzala. Avanza hasta que tengas que girar y quédate por allí al fondo para disparar cómodamente al terrorista que dispara granadas desde la ventana superior.(1) Puede que los guardias de Zukovsky hayan acabado con los tres enemigos que campan antes de subir la rampa y puede que no, de modo que ojito. Sube poco a poco por la rampa hasta que divises unas cabecitas. Debe de haber tres enemigos. Dispárales desde la rampa antes de subir y **ponerte ciego de munición**. Baja por la otra rampa y prepara el lanzagranadas para el par de enemigos que saltan las cajas, antas de salir por la puerta de la derecha.(2) Les pegas el pepinazo de lejos y sales a las pasarelas de nuevo. Avanza y gira a la derecha a la primera oportunidad. Si pones la **visión nocturna** verás a un terrorista encaramado al tejado de la derecha.(3) Acaba con él deprisa porque lanza misíles. Hay otro enfrente, al fondo de los contenedores. Una vez tumbados, avanza por encima de los contenedores para llegar a la puerta del fondo. Al entrar, gira a la izquierda y verás a dos hombres de Zukovsky que se lanzan al ataque. Acompáñales girando en la primera a la derecha y elimina a los esbirros que hay por allí encaramados. Asómate a la siguiente esquina y sacude un pepinazo **con el lanza granadas** que destruirá a otros dos. (B) Vuelve a girar a la izquierda para eliminar a otro enemigo y, dentro del contenedor rojo, a otro más. Recoge toda la munición y vete por la puerta del fondo. Avanza por la pasarela hasta llegar a la entrada del cobertizo y quédate por allí un momento hasta que oigas que **el helicóptero pasa de tu derecha a tu izquierda**. Corre entonces hacia la derecha y escóndete hasta que termine de disparar. (C) No te olvides del chaleco antibalas antes de seguir por la pasarela de la izquierda. Entrarás en otra zona con contenedores. Avanza hasta la derecha del todo y cruza por el último puente con la

OBJETIVOS
- Recoger a Zukovsky
- Obtener equipo del coche de Zukovsky.
- No eliminar a tus aliados
- Destruir el helicóptero enemigo.

1


2

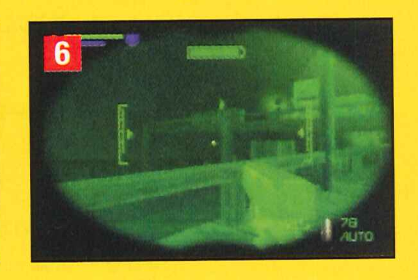

3


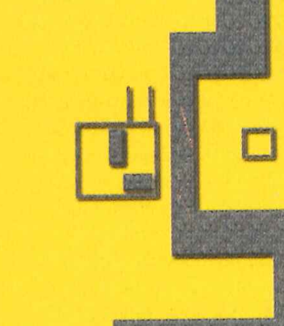
4




visión nocturna activada. Según subas verás al desgraciado que te lanza misiles. (4) Enfílalo y ametralla. A la izquierda tienes otro terrorista. Sigue adelante y cruza la puerta. Gira una vez a la izquierda y otra a la derecha para **disparar al barril** que yace al lado de los terroristas. (5) Cuando explote, unas llamas empezarán a avanzar hacia los otros barriles. (D) Lo que debes hacer es meterte en el hueco de la izquierda, entre las cajas, y esperar a que exploten los primeros barriles. Cuando lo hagan, avanza hasta donde estaban para que no te afecte la explosión del de detrás. Avanza por ese pasillo para sacudirles otro granadazo a la pareja que te espera al doblar la esquina . Si vuelves a girar a la izquierda te encontrarás a un despistado de espaldas. Dile algo y sal de allí. Cruza el pasillito para oir cómo **empiezan a ametrallarte** según abres la siguiente puerta. Vuelve a dentro y espera a que pase el helicóptero para avanzar por detrás de él. Antes de llegar a la plataforma de dos plantas debes pararte un momento y eliminar al pesado que te lanza misiles subido en unas cajas, a la izquierda. (6) No toques a los compañeros que encontrarás justo antes de subir la rampa. Una vez arriba, baja por la rampa del centro y ve al coche de Zukovsky. Equípate el AT 420 y pon **la función de disparo simple**. Métete bajo la rampa y muévete a los lados hasta que veas pasar al helicóptero por el hueco que queda. Cada vez que aparezca, sacúdele un pepinazo. Acaba con dos malos más y fuera.







FASE 11 TURNCOAT

Esto de andar persiguiendo a Bullion tiene sus matices, verás: no se trata de que no te pares en ningún momento, sino de que no te pares mucho tiempo en la misma zona. Bueno, la cosa empieza doblando la primera esquina y subiendo la escalera para **recoger la pistolita** al final de la plataforma (1). Ahora da media vuelta y avanza hasta que aparezcan los dos primeros enemigos. (2) Los tiroteas y avanzas otro poco para que salgan tres más (apártate del coche que hay por allí, que puede estallar). (3) Al doblar la siguiente esquina, dispárale un par de veces al coche para que **estalle** según pasan los terroristas.(A) Gira a la izquierda dejando en paz a las señoritas. Al doblar la siguiente esquina encontrarás tres o cuatro terroristas (depende de la partida) con los que probar tu magnum. Continúa hasta la siguiente esquina, donde puede haber otro terrorista y, al avanzar, saldrá otro par de los portales de tu izquierda. Al entrar por la puerta de la izquierda puede salir otro más. Sube las escaleras y dispara al enemigo que **se ve a través de la puerta**. (4) Entra y cárgate rápidamente a los dos de la izquierda. Sal por donde viniste y espera a que los dos rehenes **salgan sanos y salvos**. Vuelve a entrar y acaba con los tres del piso superior desde la planta baja. Recoge el chaleco anti-balas(B) y sube las escaleras. Cruza otra vez la sala de antes, esta vez por arriba, y sigue subiendo. Al llegar a la puerta verás a un indeseable subido al tejado. Despáchalo antes de salir. Sal y **salta al edificio de enfrente** por el hueco que deja la barandilla rota.(C) (5) Ahora gira a la derecha en la primera caseta y baja la rampa mientras eliminas algún enemigo. Al llegar abajo, cárgate un par de calvetes antes de realizar otro saltito acrobático de edificio a edificio.(6) Al entrar en la habitación, tienes otro calvo a tu derecha. Sal al pasillo para "tronchar" a otros dos. Abre la siguiente puerta a la derecha para darte de narices con un despistadillo. (7) En la habitación hay otros dos terroristas y, saliendo por el balcón, dos más. Avanza para doblar la esquina a la derecha y deshacerte de otro andoba más antes de subir por la escalera.(D) Allí arriba esperan dos terroristas **detrás de las telas colgadas** y dos más al final de la

OBJETIVOS

- Perseguir a Bullion.
- Rescatar a los rehenes.
- La Dra. Jones debe sobrevivir.
- Evitar bajas civiles













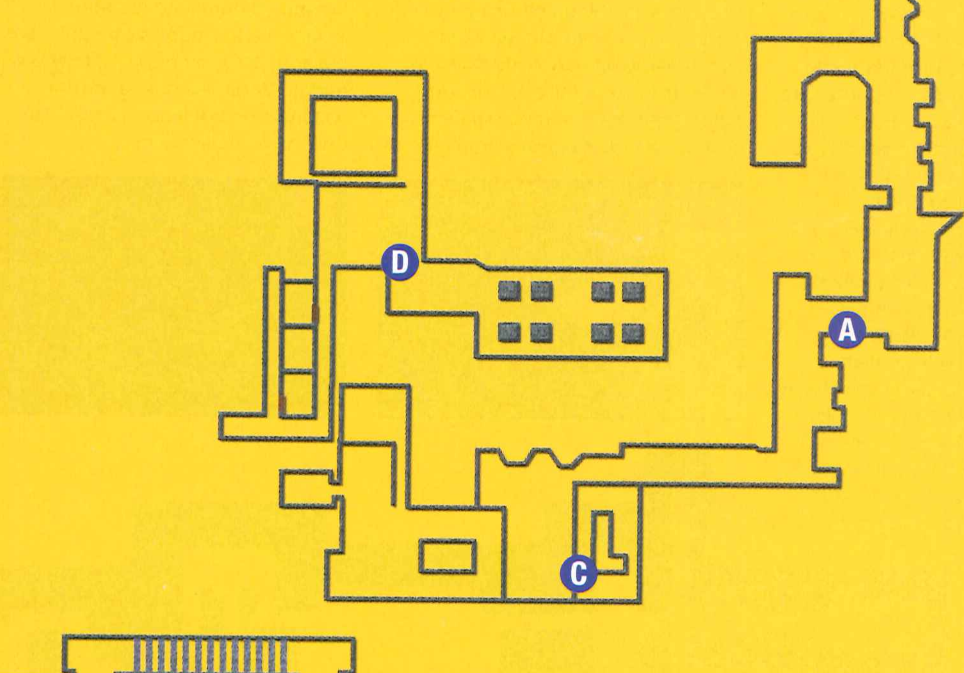


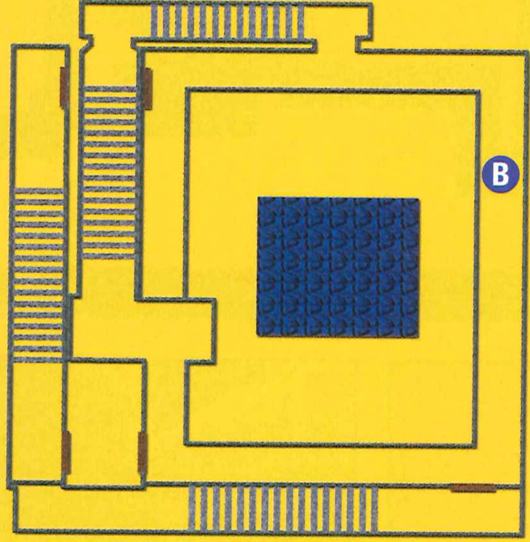
TRUCO Termina la fase "Fallen Angel" en menos de 2:45 para conseguir las armas Gadget War en multijugador

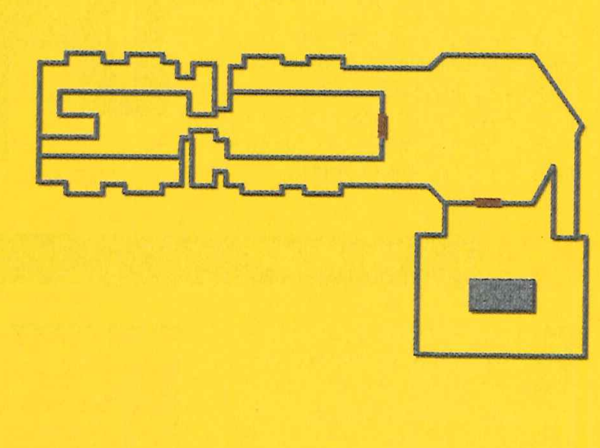
azotea. Detrás del último (el de la camiseta blanca), está el hueco por donde **debes dejarte caer.** (7) Al entrar en el siguiente pasillo tienes que quitarte de la línea de tiro del rehén y eliminar a los cinco terroristas tan rápido como puedas (dificilillo). En la siguiente estancia hay otro pobre rehén custodiado por un terrorista junto a la puerta de salida, en el piso inferior. Le pones las cosas claras y sigues avanzando para abrir la puerta. La habitación siguiente contiene tres terroristas más y un rehén. (8) Aléjate de los rehenes tras salvarlos porque las balas que no te impacten a tí, normalmente **terminarán con él.** En la siguiente sala hay un rehén liberable a tu derecha. Entra en la última estancia para girar a la izquierda, ve por la puerta con escaleras que suben y se acabó el tema. Hale, tranquilito, que ya pasó .


7


8

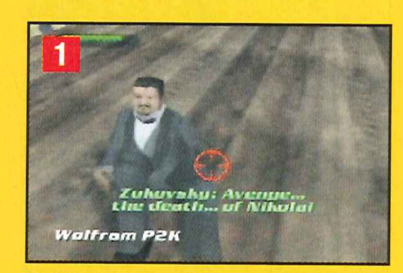






FASE 12 FALLEN ANGEL

Agarra la pistola que yace tirada en el suelo, junto a Zukovsky (1) y avanza hacia las escaleras de la izquierda. Según subas, un agente del bigotudo te informará de que **no pueden seguir a Elektra**, ya que ha huido por una puerta que sólo se abre con las huellas dactilares de algún malo malísimo (como Bullion, por ejemplo). (2) Sigue subiendo y dispara al guarda **a través de las rejas** de la puerta. Cuando lo hagas, empezará a **salir gente de todos lados.** (3) Despáchalos y mira al corredor de tu izquierda para ver una cámara de seguridad en la esquina. Pégale un tiro. Atraviesa la puerta de las rejas y recoge el equipamiento que hay en la sala. (A) Vuelve al principio y comprobarás que **Zukovsky ha muerto**. Sigue por la otra puerta de la sala y abre otra puerta más a la derecha. Sal y acaba con los guardias del balcón. Ahora dirígete a la izquierda por la terraza, sin bajar por el camino de tierra (B). Al doblar la esquina podrás ver por allí abajo y al fondo a Bullion y a dos enemigos más cercanos. Con el **zoom al máximo** no habrá problemas para eliminarlos a los tres. (4) Baja por la izquierda del todo y



1



2


3

OBJETIVOS

- **Abrir la puerta de seguridad con la huella dactilar escaneada de Bullion.**
- **Rescatar a M.**
- **Evitar que Elektra avise a Renard**
- **No eliminar a tus aliados.**


4


5

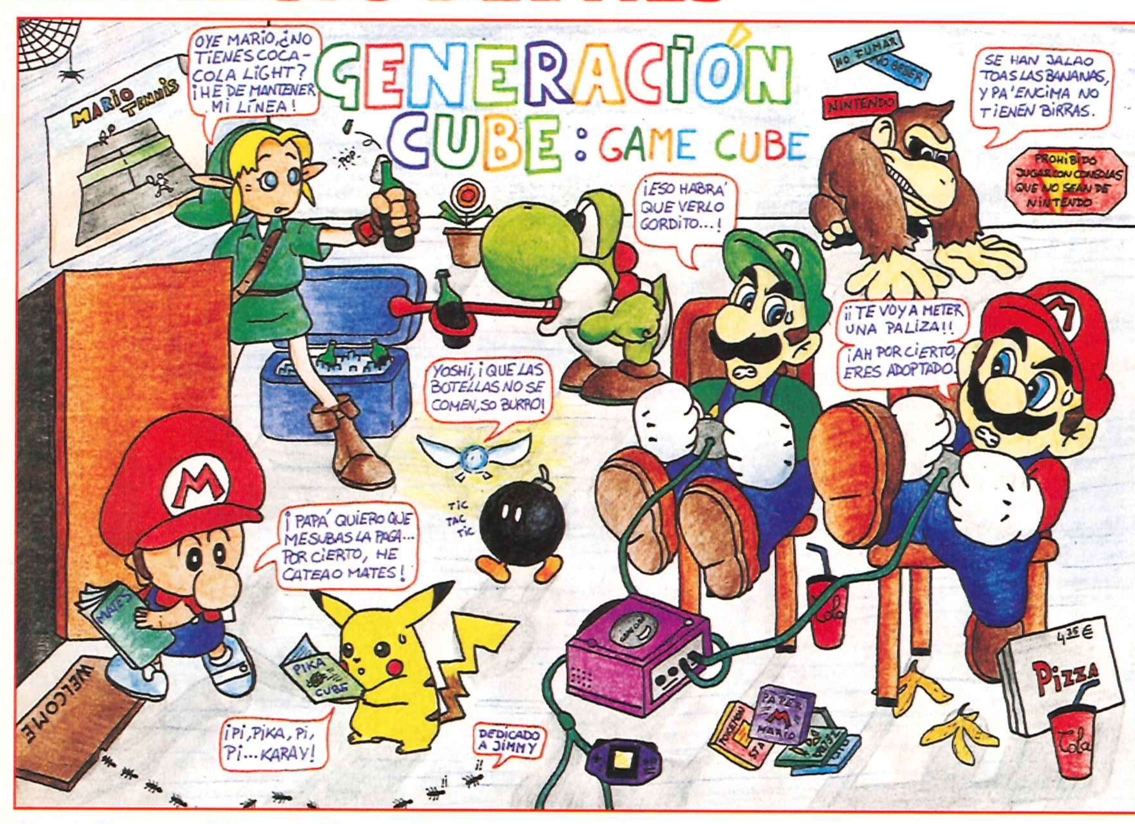
gira a la izquierda y luego a la derecha por el tejado del edificio. Al fondo encontrarás **un hueco** en el suelo por el que caerte. (C) (5) Abajo encontrarás un chaleco antibalas y cinco "pavines" a los que saludar. Avanza y elimina otros dos en la siguiente sala. Baja las escaleras para eliminar a dos más. Sal al puerto y avanza hasta donde estaba Bullion, detrás de la barricada de sacos de arena. Puede que te hayas dejado a un terrorista a la derecha, **detrás del cable enrollado**. Al llegar allí, date media vuelta y machaca a dos traidores que salen de quién sabe dónde. Ahora toca mojarse un tanto y buscar el cuerpo de Bullion bajo el agua para **tomarle las huellas** con el aparatejo que llevamos. Enfoca a Bullion con él y pulsa Z. Ya tenemos las huellas dactilares de Bullion y tenemos que volver al sitio donde Zukovsky murió y subir de nuevo por las escaleras. Ten cuidado en el camino de vuelta, porque algunos terroristas **volverán a aparecer**. Sube las escaleras y tira por el pasillo a tu izquierda, donde estaba la cámara. Dobla a la derecha y luego de nuevo a la derecha, pero sin avanzar, porque hay **otra cámara** en la esquina. (6) Balazo y media vuelta para utilizar el aparato ese de las huellas en el panel rojo, junto a la puerta. (D) (7) No entres del todo. Avanza poco a poco hasta que veas dos cámaras a tu izquierda. Vuélalas. Si no lo haces, te detectarán y la habitación quedará sellada mientras un **gas venenoso** comienza a inundar el ambiente. (8) En ese caso, equipa el gancho de tu reloj y mira arriba. Tanto si subes las escaleras como si tienes que utilizar el gancho, te encontrarás en una sala con dos enemigos. SIgue a delante y gira a la derecha para entrar en los calabozos. (9) Dirígete al último y pégale un tiro al candado para **liberar a M.**(E) Toca palicear a Gabor. (10) Agáchate y golpéale en las rodillas. Una vez tumbado, coge la pistola y sigue subiendo mientras eliminas gente mala por el camino. Al llegar a Elektra y M, pégale un tiro rápido, sonríe y fuera.(11)



MANUAL DEL JUGADOR
PERFECTO
POR LOS EXPERTOS DE
Nintendo Acción
GUÍA PARA SALVAR EL MUNDO, PASO A PASO
Mapas de todos los mundos
Cómo acabar con los enemigos
Localización de los corazones
Consigue todas las máscaras
POR SÓLO 795 PTA 4,78€
NINTENDO ACCIÓN
GUÍA MAESTRA
THE LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK
DESCUBRE TODAS LAS CLAVES DE ZELDA
YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 795 PTA

ZONA ZERO

EL DIBUJO DEL MES



JULIO ALBERTO MATILLA FRAILE (LEÓN)

Jimmy: Hay que ver, ¿eh? Las noticias vuelan. No sé cómo se habrán enterado en Astorga, pero ya sabe Julio de qué va el tema. Se ha liado a poner de éstos de los juegos que hay ahora, pero para la ésta de la pala y el rastrillo. ¿Quedará pizza en la caja?



ESMYLE CURIA (VIZCAYA)

No es muy original, pero calidad le sobra. Igual que un bocata de jamón con tomate.



SORAYA SOTO (MADRID)

He aquí la pareja estandarte del autismo, ensimismamiento, empane... y similares.

10 CONTROLLER PAK CADA MES

Sólo tenéis que enviarnos un dibujo, o una carta divertida o una foto en la que poséis con vuestros artilugios Nintendo, para que optéis a ganar uno de estos Controller Pak (de los buenos) para N64. Porque entre las colaboraciones que publiquemos cada mes, diez se llevarán a su consola este prodigio tecnológico y memorístico. Lo dicho, a participar tocan. **Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8 2ª 28020 Madrid.**

A VER SI NOS ESTIRAMOS, QUE LA ZONA ZERO NO SON SÓLO DIBUJOS. ¡HAY FOTOS Y CARTAS!



IVÁN GUERRERO MAYO (CÁDIZ)

Jimmy: Este lo comento yo, Iván. No. Yo, Jimmy. No confundamos Iván con Jimmy porque, si me apellidase como él, iban a saber lo que es dar guerra, estos pesados de la redacción. Por cierto, estamos en Junio, o Julio, Iván. ¡Ah, el dibujo! Muy Jimmy, sí.

¡¡ POR FIN !!

Y continuo.

Jimmy, ¿Como sera Jimmy's Mansion y cuanto costará?

Espero que escogáis mi dibujo, tardé mucho en hacerlo pero, por favor, responded a las preguntas de un simple lector, sobre todo a la última, gracias y...

... FIN

¡Ah! ¿no importará que ya me hayais publicado un dibujo? En la Revista pokémon ha pasado 2 veces, quiero que juzguéis mi trabajo, y si no responded a las cuestiones ¿Venga?

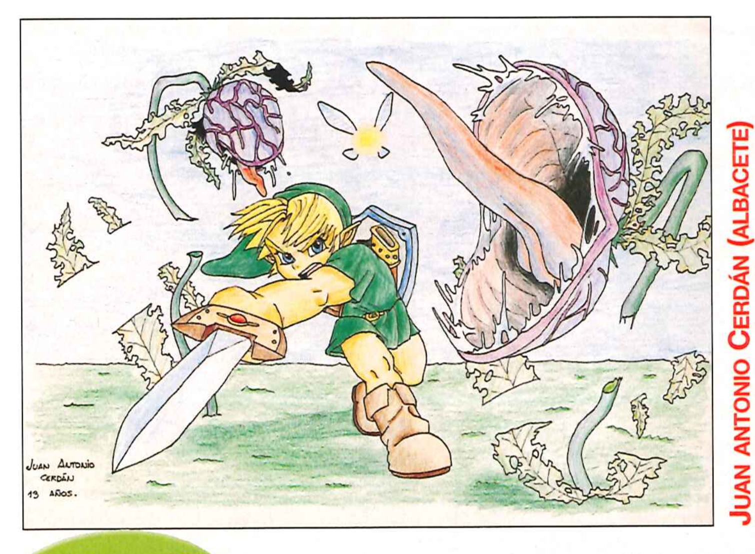
THE END...

... ¡Ah! no no he terminado, bueno, ahora sí.

FIN, De verdad, no, de mentira, Porque:

Os mando 2 jamones y 1 queso (Quizá estén un poco aplastados pero es por el sobre). THE END

¡YA ESTÁN AQUÍ LOS JAMONES! Y un queso, además. José María Vidal ha accedido a los infantiles deseos de Jimmy por empacharse de algo caro, y le ha mandado estos dos jamones con queso que disfrutaremos entre tod... Jimmy: ¡SON MÍOS, CHAVAL! Y os daré sólo si quiero. De momento voy a probarÑACPRF! BEZFZ! PUAGH! Esto, muy ricos, José. A cambio, te regalo el pedazo de carro que aparece en la página 28. ¡Que aproveche, generoso!



JUAN ANTONIO CERDÁN (ALBACETE)

CONCURSO ESPECIAL Nº100

GANADORES

JUEGOS N64: BANJO-TOOIE, MARIO TENNIS, POKéMON PUZZLE LEAGUE, F-1 WORLD GRAND PRIX, PERFECT DARK.

Alejandro Rosano López. Albacete
Juan C. Navarro Ródenas. Albacete
Adrián Salido Planelles. Alicante
Javier López Milán. Almería
Esther Muñoz Soler. Almería
Susana Cano García. Asturias
Omar García Carballo. Asturias
Alexis Oliva Preñanosa. Barcelona
Juan Lores Pellicer. Barcelona
Andrés Flores Esteban. Cáceres
David De La Paz Morgado. Cáceres
J. Rivera Hargoves-Turón. Cantabria
Marina Castellote García. Castellón
Antonio J. García Cuadrado. Córdoba
Sara Ruz Portero. Córdoba
Pablo Caballero Villalobos. Córdoba
Juan Pérez Castillo. Granada
Omar Vigueras Moreno. Granada
Juan A. Gómez Santos. Huelva
Alvaro Vacas Jiménez. Jaén
Andoni Santana Santana. Las Palmas
Sergio Rodríguez Ortega. Las Palmas
Hugo Díez Peláez. León
David Escale Catalá. Lleida
Alejandro López Rodríguez. Lugo
Gonzalo Carreras Aparicio. Madrid
David Benayas Pérez. Madrid
Javier Del Puerto Muñoz. Madrid
Juan C. Morales Beamud. Madrid
Jennifer Crespo Durán. Madrid
Daniel Santamaría Morales. Madrid
Juan F. Martín Martín. Madrid
Catalina Ruiz Jiménez. Murcia
Guillermo Gómez Arza. Orense
Cristian M.Alvarez González. Ourense
Carlos Rodríguez Gutiérrez. Palencia
Pablo Pérez Freitas. Pontevedra
Xerach Marrero Cruz. S/C de Tenerife
Pablo Rodríguez Fdez.. Salamanca
Jesús Gómez García. Segovia
Víctor Zamora Serna. Sevilla
Manuel Sánchez Ruiz. Sevilla
Pablo Herrera Gascón. Soria
Sheila Flores Bayón. Valladolid
Jon Serrano Martín. Vizcaya
Alejandro Santolaria G. Zaragoza
Borja Navarro Moreno. Zaragoza
Guillermo Montañés Agudo. Zaragoza
Carmina Mtnez. LaHuerta. Zaragoza
Yorel Fuentes Albero. Zaragoza

JUEGOS GBC: POKéMON PINBALL, POKéMON TRADING CARD, WARIO LAND 3, DKC y MARIO TENNIS.

Estela Solar Carballada. A Coruña
Rafael Tomás Saez. Alicante
Roberto Jiménez Piera. Alicante
Carlos Fernández Galache. Asturias
José F. Pons Victory. Baleares
Alexandre Sieira Sanles. Baleares
Jon Vaño Fuentes. Barcelona
Lander Millán Burgos. Bizkaia
Brian Painter Soriano. Cáceres
Ramón Gómez Sánchez. Cáceres
Jorge Moreno Puertas. Cáceres
Angel Crespo Sánchez. Cantabria
Lázaro León Aldarias. Ciudad Real
Jesús Díaz Alijo. Córdoba
Alejandro Ibáñez Pfeifer. Granada
Adrián Conchuela Fdez.. Guadalajara
Miguel Expolio Cerrada. Guadalajara
Alex Mora Martínez. Guipúzcoa
Juan A. Nogales Sánchez. Huelva
Rubén Avellanas LaComa. Huesca
Luis Pérez Pérez. La Coruña
Andrés Díaz Gómez. La Rioja
David Liz López. Lugo
Rafael Diánez Jiménez.. Madrid
Néstor Lázaro García. Madrid
Javier Quintero Fernández. Madrid
Javier Peiteado Domingo. Madrid
Alberto Sampedro Herranz. Madrid
Marcos López Samaniego. Madrid
Raúl Romero Ramírez. Madrid
Gonzalo Núñez Martín. Madrid
Angel Hernández Alguacil. Madrid
David Martínez González. Madrid
Javier Giralda Chicharro. Madrid
Alfonso Fernández Mainez. Madrid
Lázaro Fernández Roses. Madrid
Rodrigo López Montero. Madrid
Angel Rodríguez Romero. Murcia
Francisco Sánchez Hernández. Murcia
Nuria Sánchez Nicolás. Murcia
Rubén Calvo Morejón. Palencia
Sandra Merino Fernández. Palencia
Oscar Allo Iglesias. Pontevedra
Víctor Pérez Santana. S/C de Tenerife
David Aliseda Pizarro. Tarragona
Francisco Pedrol Martínez. Tarragona
Josep Biosca Martí. Valencia
Vicente Villalba Ramírez. Valencia
Alex Navarro Melero. Zaragoza
Jesús Tenias Guallar. Zaragoza

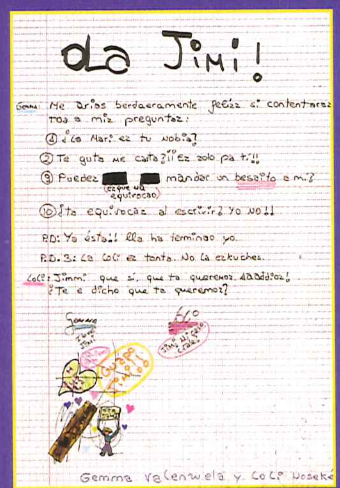
EL CONSULTORIO DE JIMMY

"Y no te se ocurra de ir para otro lado, porque meterás gamba en gabarda equivocadina"
Comodoro Jimmy, cap.1492, vers.12 (de Octubre)

▼ GEMMA VALENZUELA Y LOLI NOSEKÉ

(Cádiz, olé la ésta)

Mejor, leedlo del éste directamente. ¿Ya? Ah, pues sigue, ¡por Zeus! Termina. (Consulte con su cardiólogo antes de atreverse a leer estas rarezas ortográficas).



Ola Jimi!

Gemma: Me arías berdaeramente feliz si contentaraz toa a miz preguntaz:

① ¿La Mari ez tu nobia?
② Te guta me carta? ¡¡Ez zolo pa ti!!
⑨ Puedez [redacted] [redacted] mandar un besito a mi? (ez que ma equivocao)
⑩ ¿Ta equivocaz al escrivir? Yo no!!

P.D: Ya ésta!! Ella ha terminao yo.
P.D. 3: La Loli ez tonta. No la ezkuches.

Loli: Jimmi que sí, que ta queremoz. Aaadiooz! ¿Te e dicho que ta queremoz?

Gemma Valenzuela y Loli Noseké

■ Vamos allá. Sin nervios. En el trato con los fans hay que ser comedido y no parecer imbécil, y ¡HOLA MAJAS! No me voy a (muacks!) parar a responderos una por (mchmch! para la ton... la Loli) una porque si dejo de correr, la Mari me alcanza y me mete con la escoba. Por cierto, no, la Mari no ¡AY! ¡Quieta, Mari! ¡Sí, sí que lo es, sí! Y la carta ya me la he comido, fijaos si me ha gustado.

▶ SERGIO RODRÍGUEZ

(¡OTRA VEZ EL DE ASTURIAS!)

Hola Jimmy!! No sé si te acuerdas de mí, pero soy el asturiano al que... bla ble bli blo bluargh! ...ayúdame de nuevo!!!
1. ¿Cuándo demonios piensan enseñarnos imágenes de los primeros juegos para NGC?
2. Shadowman es uno de mis juegos favoritos, pero... ¿va a salir la segunda parte para NGC o sólo para la caja negra?
3. ¿Qué porcentaje de posibilidades tenemos de recibir el nuevo Zelda de NGC en auténtico castellano?
4. Última y más seria. ¿Crees que algún día dejará de funcionar mi NES y mi SNES?

■ ¡Hola, tío! Me ha dado alegría leerte. Qué recuerdos los de aquella primera carta que respondí, las tardes en el parque con ella, las promesas de no pudrirse... Le gustaba mucho beber tola-tola con matasellos y ¿eh?. Sí, las preguntas, sí. ¡Jem!
1. En la tele no las vas a ver, eso fijo. Pero andan por ahí, en el mundo de los "Nintenteraos" con o sin gafas, unos vídeos del Luigi's Mansion. Y te voy diciendo que, mejor, prepares unos pañales antes de verlos. Yo, mientras los veía, tuve que cambiarme tres veces. Sin talco.
2. La segunda parte del Chandalman parece que, de momento, no vivirá en NGC, así que, es lógico que quiera estar dentro de la caja negra esa.
3. Ln $(23\pi + 9)/\Sigma$ cuando x tiende la ropa % de posibilidades. Todo ello cubierto por una delicada capa de nata de colores. ¡YO QUÉ SÉ! ¿No te parece que es pronto para preguntar por esas cosas, tío?
4. Sí. Sobre todo si sigues usándolas para cortar césped y tostar pan, respectivamente. De todas formas, yo tengo por ahí un cacharro del 87 al que no hay quien le mate una de las 128K. Y los juegos están en cinta, así que, si el cacharro tiene crías, te mando una como respuesta a la sidrina asturiana que has mandado. Eres tan generoso como el amigo José María Vidal.

▶ MI MADRE

(su casa)

¡Jimmy, jomío! A ver si te lavas el pelo y vas al bodorrio de tu hermana, que va a ser para partirse el coxis de la risa tonta. De paso, trae algo de zampa, que sabes que vamos raspadillos de pelas. Un hueso.

■ Estooo... Sí, em... ¡CORTEN!

DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.



- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mira el pelo de Kasplut cuando lo encuentres. Te dirá el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego del Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar al jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Por fin encuentra 6 hadas para desbloquearlo.

EARTHWORM JIM 3D

Jim diminuto: Mantén pulsado Z mientras presionas C↑ C↓ ← en la pantalla de título. Jim se convertirá en un gusano muy pequeño.

ECW: HARDCORE REVOLUTION

- **Modo Pies Grandes:** Completa el modo Career con Balls Mahoney.
- **Modo Manos Grandes:** Completa el modo Career con Jason.
- **Modo Cabezones:** Completa el modo Career con Rhino.
- **Texturas a tu gusto:** Completa el modo Career como Tommy Dreamer.
- **Modo Ego:** Completa el modo Career como Chris Chetti.
- **Modo Super Gordos:** Completa el modo Career como Spike Dudley.
- **Modo Verdugo:** Completa el modo Career como Sal E. Graziano.
- **Modo Sin Cabeza:** Completa el modo Career como Taz.
- **Modo Cabezas Diminutas:** Completa el modo Career como Roadkill.
- **Jugar como Beulah McGillicutty:** Gana la ECW World Tag Team en el modo Career.
- **Jugar como Bill Alfonso:** Completa el modo Career con Rob Van Dam.
- **Jugar como Cyrus the Virus:** Gana la ECW World TV en modo Career.
- **Jugar como Joel Gertner.** Gana el torneo Acclaim en el modo Carrer.
- **Jugar como Judge Jeff Jones:** Completa el modo Carrer con Mike Awesome.
- **Jugar como Louie Spicolli y Taz:** Gana la ECW World Heavyweight en el modo Carrer.
- **Jugar como The Sheik:** Gana la ECW World Tag Team en el modo Carrer.
- **Jugar como Tommy Rich:** Completa la ECW World TV en el modo Carrer.



ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa C↓(2) C↑(2) C→ C← C→ C←, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". Oh, qué lindas "verolas".

JET FORCE GEMINI

- **Arcoiris "extra":** Coge 100 cabezas de hormiga para desbloquearlo en el "cheat menu". Resulta un pelín sangriento....
- **Chavalines Jet Force:** Bastan 200 cabezas para convertir a los protas en niñines.
- **Ants Into Pants:** 300 cabezas.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

- **Salida rápida:** Pulsa A inmediatamente después de la tercera luz verde.
- **Monedas negativas:** Gana oro o platino en Traffic Troubles invertido.
- **Velocímetro digital:** Haz oro o platino en Motorway Mania invertido.
- **Corredores diminutos:** Lo mismo pero en Freeway Phobia invertido.
- **Dewey:** Gana el oro en todos los circuitos con dificultad amateur.
- **Louie:** Gana el oro en todos los circuitos con dificultad intermedia.
- **Arcoiris Goo:** Gana oro o platino en los primeros tres circuitos con dificultad amateur.
- **Botón Heckle:** Gana oro o el platino en los primeros tres circuitos con dificultad intermedia.
- **Intentos ilimitados:** Gana oro o platino en los primeros tres circuitos en tres niveles de dificultad.
- **Desactivar los turbos:** Gana oro o platino en el cicuito Victory Vehicles invertido.

MICRO MACHINES 64

Introduce estos códigos con el juego pausado. Un pitido confirmará que el truco ha funcionado. Para quitar el truco (si no te mola) simplemente, vuelve a introducirlo.

Vista trasera -- → ← C← C→ ← → C← C→

Amortiguación blandísima-- C← → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓

Doble velocidad -- C← C↓ C→ C← C↑ C↓ C↓ C↓ C↓

Coches de la CPU lento-- C→ C↑ C← C↓ C→ C↑ C← C↓

Modo Debug

Pausa el juego y pulsa C← ↑ ↓ ↓ C← C→ C→ C↑ C↓ para abrir el modo Debug. Ahora sácale partido pulsando, mientras juegas, cualquiera de las estas combinaciones:

Quitar la carrera y ganarla – Pulsa Z + C↓. (No funciona en Time Trial).

Cambiar el ángulo de la cámara – Deja pulsado Z y pulsa ↑ ↓ ← →.

Cambiar el zoom -- Deja pulsado **Z** y pulsa L o R.

Dejar que la CPU controle tu coche -- Deja pulsado **Z** y pulsa C←.

Reventar todos los coches -- Deja pulsado **Z** y pulsa C↑ + C→ + C←.

Más vidas en modo Challenge

Introduce tu nombre como **MOGSLIFE** en la selección de personaje. Tras el pitido, introduce el nombre que te dé la gana y selecciona el modo challenge. Al empezar, tendrás 9 vidas.

Turbo-salida

Para comenzar a toda pastilla pulsa a la vez **Z** y **B** antes de empezar.

Tanques para todos los circuitos

La fiesta total. Introduce tu nombre como **ALLTANKS** en la pantalla de selección de personaje multijugador. Si funciona, oirás un pitido y reaparecerá el nombre original.

Coche-cacharro

En el modo challenge, pausa y luego pulsa ↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ← en la cruceta direccional. Tu coche se habrá convertido en algún objeto correspondiente al circuito en el que estés corriendo.

Salto Turbo

Justo al terminar la carrera, en la línea de meta, pulsa R para saltar. Si lo has hecho bien, verás volar a tu coche.



MONSTER TRUCK MADNESS 64

- **Low rider trucks:** YRDR como password.
- **Misiles infinitos:** Y_WNT_T.
- **Gut bomb:** BRPS.
- **Modo turbo:** CFFNYN.
- **Foto del equipo:** JMPNG.
- **Jet-pack power:** Mantén L R y pulsa C→ C↑ C↓. Pulsa Start en la pantalla del título.

Level: Password

PRINCIPIANTE

RuinsG: [Flecha

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Aquí tienes todo lo que conseguirás si superas cada nivel en la dificultad y el tiempo requerido:

Trucos disponibles al superar estos tiempos en MODO AGENT:

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Kings Ransom	2:20	Team King of Hill escenario multijugador
Underground Uprising	2:15	Nivel multijugador Forest
Midnight Departure	3:05	Disfraz de soldado
Masquerade	3:15	Nivel multijugador Sky Rail
City of Walkways 1	3:35	Disfraz de civiles
Meltdown	Terminar	Disfraz de villano contemporáneo

Trucos disponibles al superar estos tiempos en MODO SECRET AGENT

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Courier	2:00	Disfraz de uniforme
Kings Ransom	3:45	Disfraz de guardia de seguridad
Cold Reception	3:15	Nivel multijugador Air Raid
City of Walkways 1	3:50	Disfraz de camuflaje
Turncoat	3:20	Capture The Briefcase escenario multi.
Fallen Angel	2:45	Armas multijugador Gadget War
Meltdown	Terminar	Disfraz de villano clásico

Trucos disponibles al superar estos tiempos en MODO 00 AGENT

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Thames Chase	4:25	Armas exóticas en multijugador
Underground Uprising	Terminar	Disfraz de esqueleto.
Cold Reception	3:05	Disfraz exótico
Night Watch	2:20	Nivel multijugador Castle
Masquerade	4:20	Disfraz de científico
A Sinking Feeling	2:55	Disfraz de marine
Meltdown	Terminar	Build the Golden Gun escenario multi.

BANJO-TOOIE

Varios códigos:
Dirígete a la **Sala de Códigos** en el **Templo de Mayahem** y sitúate en medio de la plataforma. Una vez allí deletrea la palabra **CHEATO.** A continuación deberás introducir los respectivos códigos **disparando huevos a las letras.** Los huevos no producirán ningún sonido al chocar, pero cuando completes todas las letras sí oirás un sonido característico. Además de los códigos de Cheato, hay muchos otros trucos que se introducen de la misma manera. Son las mismas palabras que los códigos de Cheato, pero dadas la vuelta. Allá van:

Código	Inverso	Efecto
SREHTAEF	feathers	Puedes llevar el doble de plumas.
SGGE	eggs	Puedes llevar el doble de huevos.
FOORPLLAF	fallproof	No te haces daño al caer.
KCABYENOH	honeyback	Tu energía se rellena poco a poco.
XOBEKUJ	jukebox	Activa la Jukebox en Jolly Roger's Lagoon.
YGGIJTEG	getjiggy	Activa los signos Jiggy en el templo Jiggywiggy.
GNIMOH	homing	Huevos por control remoto.

También hay cositas que no te dará Cheato. Por ejemplo:

Código	Efecto
JIGGYWIGGYSPECIAL	Abre todos los mundos.
NESTKING	Huevos y plumas infinitas.
SUPERBANJO	Banjo se mueve más deprisa.
SUPERBADDY	Los enemigos van más deprisa.
PLAYITAGAINSON	Desbloquea todas las secuencias cinemáticas.

arriba][Estrella] NJ2L0
Junk Yard:
J[Estrella]XQYN4G
Voodoo Island: P [F. izquierda] 3W4TC [Estrella]
[F. izquierda] F[F. arriba].
Greenhill Pass: 5[Flecha arriba]627WFX9[Flecha izquierda]23G
AztecValley: YYC5D2
L3F[Flecha derecha]
89[Flecha abajo]8[Flecha derecha]B7 Intermediate
Ruins: GBGJ5MTL
Junk Yard: JNJMQL7S
The Heights: MJMPT
[Flecha derecha]XRN
Voodoo Island: PJPSW
R0[Estrella]89R
Greenhill Pass:SBSV2
[Estrella]3XBC[Flecha arriba]4[Flecha abajo]
Wasteland: VBVY2X60
[Flecha abajo]FD7B2M
Aztec Valley: YFY1509
3H[Flecha izquierda]G
[Flecha arriba][Flecha abajo]5675
Alpine Challenge:
1N1483C6KLJDH89
[Flecha arriba]G4N
EXPERT
Greenhill Pass: SKST
[Estrella]SDW[Flecha arriba]C61R
Wasteland: VOVWXV
GTDF9463R
Aztec Valley: YGY209Y
J2G[Flecha izquierda]
C796462
Alpine Challenge: 10123
1M5 JLF[Flecha arriba]
C979S0D
Death Trap: 404564P
8M[Flecha derecha]
[Flecha izquierda]
DFC[Flecha arriba]
CV32KC

NBA LIVE 2000

- Obtén Michael a Jordan como un agente libre: Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres.
Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que desde luego no está nada mal.
- Desbloquear Isiah Thomas: Consigue15 robos de balón en el nivel "Superstar".

NBA JAM 2000

- ¡¡A correr!!: Comienza un juego en "Exhibición". Hazte con la bola y pulsa L Z ó R Z.
- Campos ocultos: Vence a los 29 equipos en Torneo y Jam para desbloquear las pistas Night y Beach.



PERFECT DARK

Para hacer esto vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de **Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con EasySims.** Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro, ya sabes, King of the Hill...

QUAKE

Modo Debug:
Accede la pantalla "Passwords" e introduce "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ" (16). Aunque el juego invalide el password, tranquilo. Ve a "Opciones" y aparecerá una llamada "Debug". En ella podrás activar trucos como "Modo Dios", "Selección de nivel", "Todas las armas" y muchos más.

Nuevo uniforme:
Si tienes activado el "Debug", desactívalo borrando la contraseña. Ahora introduce la siguiente: **S3TC OOLC OLOR S???.**

RIDGE RACER 64

- Estela: Pulsa ⓒ en una repetición.
- Modo espejo: Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y estámpate contra el muro. Acelera hasta que lo atravieses.

TRACK & FIELD 2000

- Personajes con texturas variopintas
Sólo sirve para **modo Trial.** Deberás bautizar a tu jugador con los siguientes nombres:

NOMBRE	COLOR
Helsinki	Oro pálido
Moscow	Anaranjado
NOMBRE	**COLOR**
Munich	Plata pálido
Roma	Bronce brillante
Sydney	Plata brillante
Mexico	Verde
Tokyo	Rojo
Athens	Plata
NOMBRE	**COLOR**
Atlanta	Amarillento
Seoul	Plata púrpura

- Desbloquear Pole Vault: Introduce "L.A." como nombre en el modo Campeonato.

TUROK 3

- Invencibilidad:[Cuervo] [Salmón] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].
- Todas las armas: [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Búho].
- Munición ilimitada: [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].
- Todas las llaves: [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila].
- Nivel 1:[Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo].
- Nivel 2: [Búho] [Búho] [Caballo] [Arce] [Arce] [Arce].
- Nivel 3: [Búho] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].
- Nivel 4: [Oso] [Caballo] [Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].
- Nivel 5: Introduce [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].
- Sin cabeza: [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo].
- Y cabezones: [Felino] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote].
- Gigantismo: [Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote].
- Delgadinos: [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].
- Modo enano: [Rana] [Rana] [Salmón] [Insecto] [Lobo] [Felino].
- Modo maniquí: [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].
- Modo boceto: [Jaguar] [Caballo] [Arce] [Fish] [Jaguar] [Halcón].
- Sin Goureaud: [Lagarto] [Salmón] [Insecto]

EXCITEBIKE 64

3D-Excitebike NES
Finaliza "Challenge Round" en primer lugar en nivel Pro.
Desbloquear Hill Climb
Finaliza "Gold Round" en primer lugar en Amateur.
Excitebike NES:
Finaliza el modo tutorial completando todos los "Stunts".
Modo fútbol:
Finaliza "Silver Round" en primer lugar en nivel Novice.

Menú trucos: Para acceder a estos trucos debes desbloquear el menú correspondiente. Para ello mantén pulsados, en el menú principal, L ⓒ ⓒ Ⓐ.

Modo ultra difícil:
Introduce (en el menú trucos) como password, PATWELLS.
Modo cabezudos:
Introduce BLAHBLAH.
Motorista invisible:
Introduce INVISRIDER .
Modo noche:
Introduce MIDNIGHT.
Stunt Bonus:
Introduce SHOWOFF.
Todos los Tricks:
Introduce Trickster .
Motorista transparente:
Introduce Xlurider.
Corredor oscuro:
Introduce Dark Rider.
Modo Debug:
Introduce Imgoingnow.
Modo espejo:
Introduce yadayada.
Modo "no me caigo":
Introduce Mower.
Colores raros:
Introduce Rotcols.
Fotos del equipo de programación:
Introduce Uglymugs
Cabezas diminutas:
Introduce Pinhead

GAME BOY ADVANCE

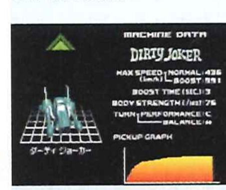
ADVANCE GTA

- Kart:
Finaliza en el modo campeonato las clases "Beginner", "Middle" y "High-Speed". Aparecerá una nueva opción en el menú principal llamada "Extra" desde donde tendrás acceso a un nuevo vehículo. ¿Adivinas cual?.
- Formula 1:
Finaliza todas las clases del modo campeonato en primer lugar y tendrás acceso a una segunda opción denominada "Extra 2" en el menú principal. ¡Lo has adivinado! Te regalarán un Fórmula uno.



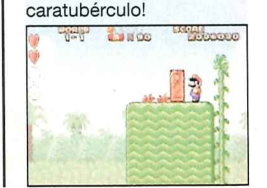
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

- Dirty Joker
Para obtener este coche oculto acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Standard".
- The Stingray y Serie Queen
Otra nave oculta y nueva serie (con sus nuevos cinco circuitos). Acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Expert". Buena suerte.
- Silver Thunder
Y otra nave más. Finaliza una de las tres series (Pawn, Knight o Bishop) en dificultad Master. Un consejo: la serie Pawn te dará menos problemas...
- Falcon MK-II
Pues qué iba ser...otra nave. Acaba las series Pawn, Knight, Bishop y Queen en dificultad "Expert". Para desbloquear la serie Queen sigue leyendo.
- Dificultad "Master"
Completa cada una de las series en dificultad "Expert".
- Salida relámpago
La salida rápida en F-Zero no es la típica, así que olvídate de pulsar el acelerador justo cuando la luz se ponga verde. Para empezar, presiona el acelerador antes de salir y revoluciona el motor hasta que el tubo de escape comience a iluminarse. Ahora presta atención al sonido; tienes que oir un sonido intermedio, no ése tan agudo que suena al acelerar del todo. Si mantienes ese sonido cuando la carrera comience, conseguirás una salida relámpago. Si, por el contrario, lo revolucionas demasiado, también saldrás muy deprisa, pero al momento perderás velocidad durante unos segundos.
- Demo escondida
Para ver una explicación de las diferentes técnicas que necesitarás en el juego y admirar cómo la máquina hace una vuelta perfecta, enseñándote donde acelerar y dónde frenar, simplemente presiona Select en la pantalla del título.
- Borrar todos los datos
Si quieres borrar todos los records y partidas grabadas, mantén presionados L y R al encender la consola. Te preguntarán si quieres borrarlo todo.



SUPER MARIO ADVANCE

- Reset instantáneo
Para hacer un reset sin apagar la consola, presiona a la vez A, B, Select, y Start.
- Entradas secretas
Entrada secreta al mundo 4: En el nivel 1-3, justo antes del escenario de ladrillos, empieza a recoger plantas hasta que salga una poción. Atraviesa entonces el escenario de ladrillos para darte de narices con un cántaro. Tira la poción, atraviesa la puerta, y métete por el cántaro.
Entrada secreta al mundo 5: Está en el nivel 3-1. Cuando entres por la primera puerta, déjate caer hacia abajo del todo. Tienes que quedarte en el centro. Caerás sobre una plataforma con una puerta. Entra, recoge la poción del suelo, tírala, cruza la puerta y métete en el cántaro.
Entrada secreta al mundo 6: En el nivel 4-2, donde de las ballenas, busca una poción y, cuando la encuentres, lánzala cerca del siguiente cántaro. Luego está lo de entrar por la puerta y tal...
Entrada secreta al mundo 7: En el nivel 5-3, sube la escalera del principio y salta a la plataforma que hay sobre la escalera. Coge la primera hierba de la derecha para obtener una poción. Tírala, métete por la puerta, y entra en el cántaro.
- Modo suspendido
Si mientras te estás echando una partidita y viene la Mari, fregona en mano y gritando a los cuatro monzones las virtudes de la levitación en interiores, pulsas Select y R al mismo tiempo, el juego hará una pausa con ahorro de energía incluido. Así, aunque tarde dos horas en fregar dos metros cuadr... Mari: ¿Te piras o empiezo a fregarte las muelas? NA: Con Select y L, volverás al juegronf, borf... oh... ÑAM, GLOMPF! ¡Qué rico! Jimmy: Te digo que el Mustol al melón no me lo bebí yo, Mari. Deja de fregar con mis... snif! ¡pobres lentejinas!
- 99 Vidas
En el mundo 5-3 (un 1 en la quiniela), ve a la superficie y lanza el caparazón para que se quede rebotando entre las paredes de rocas agrietadas. Súbete al caparazón y espera tranquilito mientras van cayendo enemigos. Cuando el caparazón se haya cargado a ocho, empezarás a ganar una vida por cada enemigo eliminado. Con un poco de paciencia, tendrás en el bote las 99 vidorras. Mari: ¡Así que eras tú quien tenía el bote de Mustol! ¡Y lo utiliza para meter sus guarrerías, el caratubérculo!



GAME BOY COLOR



ARMY MEN 2

Nivel .. Password

1 .... Mortero, Tanque, Mortero, Jeep.
2 .... Jeep, Jeep, Mortero, Avión.
3 .... Tanque, Granada, Tanque, Mortero.
4 .... Rifle, Mortero, Jeep, Avión.
5 .... Mortero, Rifle, Avión, Jeep.
6 .... Mortero, Granada, Rifle, Helicóptero.
7 .... Avión, Granada, Rifle, Tanque.
8 .... Granada, Mortero, Helicóptero, Mortero.
9 .... Tanque, Mortero, Rifle, Tanque.
10 .... Jeep, Helicóptero, Tanque, Mortero.
11 .... Rifle, Mortero, Granada, Mortero.
12 .... Jeep, Helicóptero, Granada, Helicóptero.
13 .... Avión, Avión, Granada, Mortero.
14 .... Avión, Rifle, Avión, Helicóptero.
15 .... Rifle, Helicóptero, Helicóptero, Tanque.
16 .... Helicóptero, Helicóptero, Rifle, Granada.
17 .... Rifle, Tanque, Avión, Mortero.
18 .... Rifle, Rifle, Granada, Jeep.
19 .... Rifle, Jeep, Helicóptero, Granada.
20 .... Helicóptero, Granada, Rifle, Jeep.
21 .... Mortero, Granada, Helicóptero,Jeep.
22 .... Rifle, Tanque, Helicóptero, Rifle.
23 .... Avión, Jeep, Tanque, Mortero.
24 .... Helicóptero, Rifle, Jeep, Mortero.
25 .... Tanque, Granada, Avión, Granada.
26 .... Avión, Tanque, Rifle, Mortero.
27 .... Tanque, Tanque, Jeep, Tanque.
28 ....Jeep, Tanque, Jeep, Mortero.

ASTÉRIX EN BUSCA DE IDÉFIX

Nivel .... Password

2 .... CQPSJ
3 .... MLSPS
4 .... RSFMS
5 .... TPPGN

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Nivel .... Password

2 .... C76564J
3......................... L88R8TC
4 .... Y539WZG
5........................ NTTJ9KY

BLADE

- Ver la secuencia final: 9?!1N?BKT?51G.

- Ver secuencia oculta: Espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia.



BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Nivel .... Password

2 .... BBVBB
3 .... CVVBB
4 .... XBVBB
5 .... YVVBB
6 .... GBVBB
7 .... HVVBB
8 .... 3BVBB
9 .... 4VVBB
10 .... LBVBB
11 .... MVVBB
12 .... 7BVBB
13 .... 8VVBB

CHICKEN RUN

Nivel .... Password

2 .... Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3 .... Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4 .... Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5 .... Honor, Corona, Diamante, Corona.
6............ Valor, Diamante, Cruz, Plata.

102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE

Passwords para pasar de nivel:

Garage: Hueso, Hueso, Pisada, Tanque

Cafetería: Ficha de dominó, Hueso, Llave, Pisada.

Cruella: Juguete, Hueso, Hueso, Hueso. Si consigues derrotar a Cruella obtendrás nuevos passwords para desbloquear los mini-juegos.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

- Juego completado (desbloquea ciertos extras): Introduce el password R6KZBS7L1CTQMH.

- Desbloquear todos los niveles: Introduce como password esta retahíla R6KZBS7L1CTQMH.

DRIVER

- Menú trucos:

Muy fácil. Sólo tienes que resaltar la opción **"poli secreto"** en el menú principal, entonces pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ con los controles naturalmente. Aparecerá una nueva opción en la que podrás activar y desactivar variados trucos.

- Passwords:

Nivel ..... Password

MIAMI

1 .... **Vete al banco** Careto, Careto, Careto, Careto.
2 .... **Esconde la prueba** Huellas de neumático, Medalla, Cono, Sirena Roja.
3 .... **Persecución barco** Semáforo, Llave, Llave, Sirena Azul.
4 .... **Carrera de destrucción** Cono, Cono, Cono, Medalla.
5 .... **Entrega exprés** Llave, Sirena Roja, Sirena Roja, Semáforo.
6 .... **Cebo Trampa** Llave, Medalla, Huellas de neumático, Sirena Azul.
7 .... **Elimina a DiAngelo** Medalla, Cono, Medalla, Sirena Roja.

LOS ANGELES

8.......... **Roba un coche de poli** Sirena Roja, Medalla, Llave, Huellas de neumático.
9 .... **Lucky va al Doctor** Cono Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Roja.
10 .... **Beverly Hills** Medalla, Medalla, Semáforo, Cono.

NEW YORK

11 .... **Gran Central** Sirena Azul, Llave, Llave, Llave.
12 .... **Trash Granger Car** Semáforo, Huellas de neumático, Sirena Roja, Medalla.
13 .... **Banda de Granger** Llave, Medalla, Medalla, Cono.
14 .... **Brazo derecho de Granger** Sirena Roja, Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Azul.
15 .... **Récord ciudad** Huellas de neumático, Llave, Cono, Semáforo.

EARTHWORM JIM 2

- GraveYard

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords:
LYBBBB
BBBBBB
BBBBLY

- Desbloquear todos los niveles:

EBDNKG
3BBBBB
BB3HBL

ACTION MAN



- Qué hago para desbloquear todos los niveles:

Introduce en la pantalla de passwords: **7!B!**
Ahora tendrás acceso a todos los niveles.

EL DORADO

- Passwords:

NC8KJT
N9FT6T
NCSW4C
NCZMQC

HORMIGAZ RACING

Nivel .... Password

02 .... BCCB
03 .... DQGH
04 .... HGGF
05 .... NBFG
06 .... KGBF



07 .... QGJJ
08 .... GQHG
09 .... FLDP
10 .... KGQQ
11 .... DLGQ
12 .... CBHG
13 .... JBJG
14 .... PLDP
15 .... LFGB
16 .... DQLD
17 .... CLPG
18 .... DLHD
19 .... LFQS

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 200

Para correr mucho más, aventar la melena y, resumiendo, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords: **SHJBBCGB**

LUCKY LUKE: DESPERADO TRAIN

Nivel ..... Password

2............ Dólar, Tarjeta, Pistola, Pistola.
3............ Pistola, Tarjeta, Dólar, Herradura.

MARIO GOLF

- Recomenzar juego:

Presiona **A + B + Start + Select** para reiniciar el juego. ¿Por qué hacer esto? Porque si ves que el golpe que acabas de ejecutar va bastante desviado y la cosa no tiene solución, lo mejor es reiniciar para volver a intentarlo desde el último juego salvado.

- Controlar el logo:

Como curiosidad, utiliza la cruceta para mover el logo de Mario Golf en la pantalla de Press Start.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- Cambiar de personaje

Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel .... Password

2 .... MTTH
3 .... STVN
4 .... SPDM
5 .... BTHH
6 .... BBYH
7 .... MRLL
8 .... MMDD

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

- Menú Trucos:

Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Ahora elige la opción **"Music/Effects"** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**

- Selección de nivel:

Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

PAPYRUS

Nivel .... Chico Chica

1 .... F+51 KN4K
2 .... 3DTS 1-QB
3 .... F80W GND9
4 .... 9N87 JV-B
5 .... WX-0 CR73
6 .... 1-SN RPD9
7 .... H1WR JNTX
8 .... C2VX F-T-
9 .... 1-KS 3BWX
10 .... GTCP DS+Q
11 .... X9M- TB81
12 .... 8Q63 7R+D
13 .... 8NRR 59GN
14 .... 1KK2 R4PX
15 .... -07L

SPONGEBOB SQUAREPANTS





- Cómo acceder a todos los niveles:

Introduce, en el menú continue, **"D3BVG-M0D3"** como password. Aparecerás directamente en la primera pantalla. Ahora sólo deberás pausar el juego y en la nueva opción que aparece, "Select Level", elegir la fase que más te mole, o la que más te fastidie, en fin lo que quieras.

	9NWN
16	VTGT 92B0
17	ZHNK 5SNC
18	X3FB N0-3

RAYMAN

- 99 vidas:
Pausa el juego y pulsa A→B↑A←B↓A→B↑A←B.

- Mapa Completo:
Pausa el juego y pulsa A←A←AB→B↑BA←A↓A.

- Energía al completo:
Pausa el juego y pulsa B→A↑B←A↓B y →.

- Todos los poderes:
Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente: →←↑↓A↑↑↓↓B→→ ←←A.

READY 2 RUMBLE BOXING

- Luchar como Kemo Claw:
Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta bonita combinación: ←←←→→→←→←→.

- Luchar como Nat Daddy:
Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa →→→←←←→←→←.

- Luchar como Damien Black:
Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente: →←→→←← →→→←←←.

ROAD CHAMPS BXS STUNT BIKING

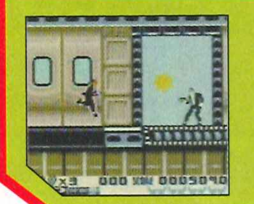
Desbloquear los modos Training, Career y Tournament:
En la pantalla de password introduce: **QGF7**



ROAD RASH

- Super password:
Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares, con la que hacer de todo.

MEN IN BLACK 2: THE SERIES



Fase	Password
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Password
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Nivel	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

SIMPSONS: NIGHT OF THE LIVING...

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords (el garaje) para abrir los siguientes niveles:

Nivel 2 (Flying Tonight): **JTWKYTQBBKW**
Nivel 3 (Plan 9 From Outer Springfield): **TNSLRYSJGWW**
Nivel 4 (Vlad All Over): **BXPGCFPYJWB**
Nivel 5 (If I Only Had a Body): **WSQJLTQFYWK**
Nivel 6 (King Homer): **XQRFJWRBTWP**

SPIDER-MAN

Pantalla Password

Venom	H4BBC
Venom vencido	GVCBF
Venom y Lizard	
Man vencidos	QVCLF
Laboratorio de Connor	G-FGN
Final	S8KR6

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

- Correr contra Sebulba:
Derrota a los cuatro corredores en un planeta y podrás enfrentarte contra el más rápido de la galaxia.

- Pod de Sebulba:
Derrota a Sebulba para arrebatarle su Pod y de paso te ríes un poco en su careto.

- Replay:
Si completas todos los circuitos y ganas la nave de Sebulba podrás acceder, por el menú records, a la repetición de tu última carrera. A deleitarse toca.

STAR WARS: OBI-WAN'S ADVENTURES

Nivel	Nombre / Password
2	Trade Federation Landing Craft BQVQK
3	Naboo Swamp WNLRM
4	Naboo Swamp and Sacred Place SDGNK
5	Coruscant CNLML
6	Gatoacombs of Theed BXGTG
7	Streets of Theed QSRVJ
8	Queen Amidala's Palace TKGJZ
9	The Final Battle LPZCP

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- Luchar contra Akuma:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.

- Luchar contra M.Bison:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.

- Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan:
Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que manos a la obra.

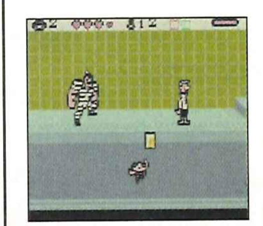
SUPER MARIO BROS DX

- Comenzar con 10 vidas:
Salva y sal del juego cuando sólo te quede una vida. Ve a "Toy Box" y escoge "Fortune Teller". Levanta cartas hasta que te salgan **5 vidas.** Vuelve al juego guardado y, después de perder la primera vida, empezarás con 10.

SUPERNENAS Y EL MALVADO MOJO JOJO

- Desbloquear a un nuevo personaje:
Sólo tienes que introducir **CHEMICALX** en la pantalla de passwords para poder jugar con Buttercup. Estudia sus movimientos para poder sacarle el máximo partido posible.

-Super Ataque Ilimitado:
Dirígete al menú "Secretos" e introduce: **GIRLPOWER.**
Acuérdate de activarlo en la opción "Usar Trucos".



TOM Y JERRY

Nivel	Password
2	Ratón Ratón Gato | Ratón Gato Perro | Pato Gato Ratón
3	Gato Pato Gato | Ratón Ratón Ratón | Pato Perro Gato
4	Pato Pato Gato | Ratón Gato Ratón | Pato Perro Perro
5	Perro Perro Gato | Ratón Perro Perro | Pato Gato Ratón

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unos passwords "pal" amigo Toño, el que no para de darse "toñas":
- Introduce **B58LPTGBBBBV** como password para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony Hawk.
- Introduce **BTO7ZTPTTBBV** y obtendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony Hawk.
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- Vidas infinitas:
FJVHDCK.

- Munición ilimitada:
ZXLCPMZ.

- Seleccionar nivel:
XCDSDFS.

- Passwords:

Nivel	Fácil / Medio / Difícil
2	SDFLMSF VLXCZVF CJSDPSF
3	DVLFDZM DPSDCVX CMSDKCD
4	VFDSGPD ZMGFSCM SPFPWLD
5	CSDJKFD HWKLFYS TPDFQGB

WACKY RACES

- Todos los corredores y circuitos:
Introduce como password: MUTTLEY.

- Victoria rápida:
Selecciona el modo campeonato y, estando en primera posición, pulsa **Start + Select + A + B.**

WARIO LAND 3

- Vidas extra:
Pausa el juego y pulsa Start 16 veces.
Un icono aparecerá en el indicador de vidas. Mantén A + B y presiona ← y → para elegir el número.

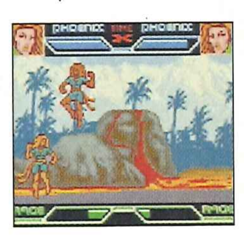
WORMS ARMAGEDDON

Nivel	Password
Jungle1	2512
Cheese1	2563
Medical1	1655
Desert1	4216
Tools	5226
Egypt	1245
Hell	2643
Treehut	4136
Garden	5413
Snow	3266
Constyrd	2255
Pirate	3631
Fruit	1451
Alien	3644
Circuit	4333
Medieval	6316

X-MEN: MUTANT ACADEMY

- Jugar con Phoenix:
Pulsa ↓→↓↑←→B + A en la pantalla de título.

- Jugar con Apocalypse:
Pulsa →←↑↓←↑**A + A** en la pantalla de título.



X-MEN: MUTANT WARS

Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L



Passwords para cada capítulo.

Chapter One "IT'S A MYSTERY!"

Chapter Two "BOO'S CLUES!"

Chapter Three "CHEMO-SABOTAGE!"

Chapter Four "JAILBREAK!"

Chapter Five "THE PLAN!"

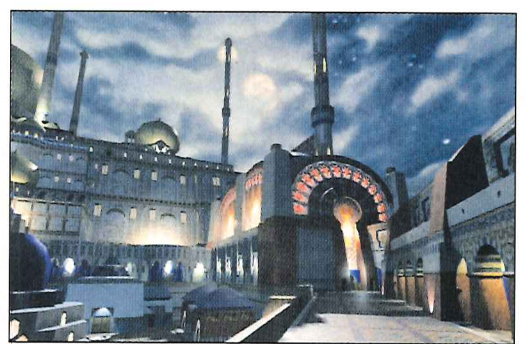


THE MUMMY RETURNS

Vamos a ver si no deseperamos, que mira, si te matan tampoco pasa nada, resucitas a lo Mummy Returns y ¡hala! Otra vez todos los días a comprar el pan, a desayunar escarabajos... bueno, mira, haz lo que quieras con los **Passwords** pero introdúcelos en el sentido de las agujas del reloj.

Nivel 2 - 1 P W K 4 7
Nivel 3 - K 3 J 1 7 8
Nivel 4 - 3 C Y 6 6 P
Nivel 5 - X 5 0 N 0 C





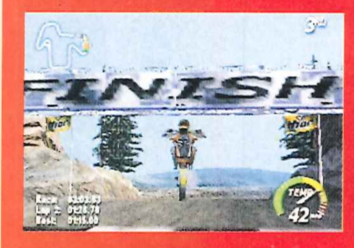
MÁS NINTENDO GAMECUBE

Que no pare la máquina

Este mes hemos descubierto los primeros juegos de la consola, pero el artículo ha sido un aperitivo de lo que estamos preparando para el número siguiente. Un completo reportaje con todos los juegos que se presentaron en el E3... y los que no se presentaron pero nosotros hemos descubierto.

TODOS LOS SECRETOS DE EXCITE BIKE 64





Que los hay, y muchos. Te enseñaremos rutas secretas y atajos por los que tienes que meterte, y trataremos de explicarte qué hacer para ganar siempre y desbloquear todas las opciones extra. ¿Te apuntas?

DUELO DE VELOCIDAD EN GAME BOY ADVANCE

GT Advance y Top Gear GT se adueñan del asfalto.

Continuamos descubriendo los mejores juegos de GBA. Tras la primera "remesa" de novedades, le llega el turno a dos bólidos que nos dejarán cara de tener mucha prisa. ¿Cuál de los dos ganará?



Y ADEMÁS...

Kirby 64 pasa por nuestras páginas de review para recibir puntuaciones. Si tienes una N64, te interesará. Aunque la reina de los lanzamientos continúa siendo Game Boy Color. Algunos juegos que puntuaremos en el siguiente número: **Looney Tunes Racing, Supernenas, Dexter´s Laboratory, Tiny Toon, Lego Island 2...** La estrella de nuestras guías será de nuevo **Pokémon Oro y Plata,** que afrontará otra entrega con información previa a la explicación detallada del recorrido. En fin, que tendremos un número excitante que no podréis perderos...

NO ESTÁS SOLO EN JOHTO

Tienes tu Pokégear.



Tu Pokégear contiene:

Un mapa que te ayudará en tus desplazamientos.

Un reloj que marcará el día y la hora de tus aventuras.

Un teléfono para contactar con otros entrenadores.

Y una radio en la que podrás sintonizar diferentes emisoras.

Cuando aprendas a utilizar tu Pokégear te preguntarás cómo pudiste manejarte sin su ayuda.

Acepta el desafío, juega con Pokémon Oro y Plata y ¡Hazte con todos!









Nintendo

Compatible con Pokémon rojo, azul y amarillo. Válido para cualquier GAME BOY.

pokemon.nintendo.es